Las Guías



MAFIA II

SÉ TODO UN MAFIOSO SIN RIESGO DE MUERTE

COMPLETA TODA LA AVENTURA PASO A PASO

GRANDES CONSEJOS PARA SALVAR EL PELLEJO

VÁLIDA PARA PLAYSTATION 3 XBOX 360 Y PC

LAS GUÍAS
PARA NO PERDERTE
EN LA CIUDAD



PARA QUE NO TE PIERDAS
COMPRANDO

QUE NADA TE HAGA PERDER
EL APETITO

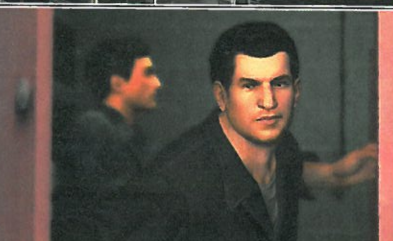
Un producto

METROPOLI

YA A LA VENTA















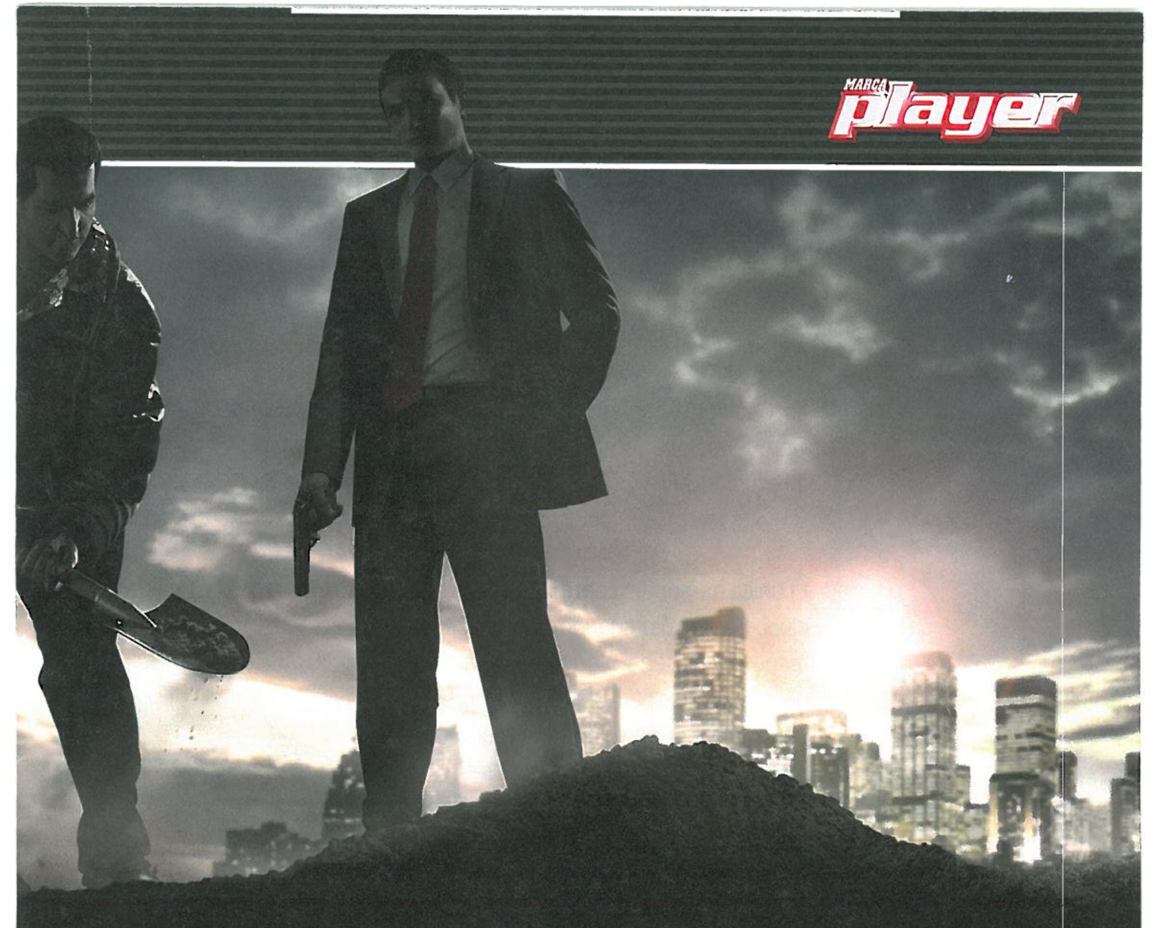
CONTENIDOS

MAFIA II

SUMÉRGETE EN LA GRAN CIUDAD DE EMPIRE BAY Y ASCIENDE DE SICARIO A CAPO MAFIOSO DE PLENO DERECHO



Por David Navarro



Bienvenidos a Empire Bay. Siete millones de habitantes repartidos en una gran ciudad atravesada por un gran río y conectada por múltiples puentes. Una gran urbe, de las más importantes de EE.UU. llena de riqueza y pobreza, de altos rascacielos y casuchas derruidas, de potentes fuerzas del orden y de grandes organizaciones criminales. La más importante, la mafia italiana, en la que Vito y Joe aspiran a ser importantes. Los Falcone, los Clemente y los Vinci se reparten los negocios sucios de la ciudad y ambos tendrán un importante papel en algunas de ellas.

Pero poco a poco. Vito acaba de llegar de la Segunda Guerra Mundial, en principio con un permiso de dos meses tras ser herido en el frente. Gracias a los contactos de su amigo Joe la estancia será mucho más larga. Esa será su primera relación con el crimen de Empire Bay. Una relación en ascenso, de simple sicario encargado de robar coches a importante miembro de una familia que mata capos importantes.

En esta guía te lo contamos todo. Eso sí, sin spoilers, ciñéndonos a las misiones para que no te pierdas nada de esta gran historia de videojuego. Coge la guía, el mando y a disfrutar.

VITO

Personajes y mafias

En *Mafia II* la historia es fundamental. Al principio del juego, en plenos años 40 y con Vito recién llegado de la Segunda Guerra Mundial, tanto él como Joe son delincuentes sin importancia con ansias de codearse con los capos importantes de la ciudad. Poco a poco irán ascendiendo y conociéndolos. Aquí te mostramos una pequeña descripción de los dos protas así como la situación criminal de Empire Bay.

VITO SCALETTA

El único personaje controlable de la historia principal. Habla sólo cuando debe hacerlo, aparenta respeto y es serio. Nació en Sicilia en los años 20, pero emigró de pequeño a Estados Unidos y vivió en la pobreza en el gueto italiano de Empire Bay. Vio cómo su padre se mataba trabajando y decidió que la ley no estaba hecha para él. Vito creció en las calles, donde su camino acabó cruzándose con el de Joe Barbaro, un patán bocazas que se convirtió en su mejor amigo. Vito y Joe fueron el cerebro y el músculo responsables de un montón de delitos menores y se dedicaban a ver cómo se pavoneaban los gánsteres más ricos del barrio mientras soñaban con darse la vida padre. Ya adulto, Vito está decidido a abrirse camino a toda costa.

RO

Amigo de Vito de toda la vida, es impulsivo e impredecible, por lo que se mete en todo tipo de líos. De pequeño era el matón del barrio y conoció a Vito cuando éste lo retó a pelear para ingresar en su banda. A lo largo de 10 años los dos formaron un gran equipo en el que el racional Vito mantenía a raya a su temperamental Joe mientras se ganaban la vida con delitos de poca monta. Joe vive a lo grande y le gustan los coches, las mujeres desinhibidas y el alcohol. Ahora, para satisfacer sus vicios tiene que ascender en la jerarquía criminal.

LAS MAFIAS DE LA CIUDAD

Familia Falcone: Su jefe es Carlo Falcone. Llegó a EE.UU en 1913 y no tardó en unirse a la familia Moretti. Dirigió su contrabando de alcohol durante la Ley Seca y traía la bebida de Canadá junto a Eddie Scarpa. Carlo conspiró en secreto con Frank Vinci para asesinar a Tomaso Moretti en 1933, con lo que puso fin a la guerra Vinci-Moretti y tomó el control de la familia Moretti, que pasó a llamarse Falcone. Estratega y de talante modernizador, Carlo no respeta las tradiciones sicilianas. Tiene claro que la Mafia se enriqueció durante la Ley Seca y sabe que las familias necesitan ingresos similares para seguir en paz.

Eddie Scarpa es uno de sus principales lugartenientes. Su lugar de reunión es el restaurante The Maltese Falcon, en la zona Noreste de Midtown.

Familia Clemente: Su líder es Alberto Clemente. Huyó a Empire Bay tras matar a un capitán de policía de Palermo para salvar a su tío Silvio en 1920. Gracias a los contactos de su tío en los bajos fondos consiguió hacerse hueco y ganó mucho dinero con el contrabando de alcohol durante la

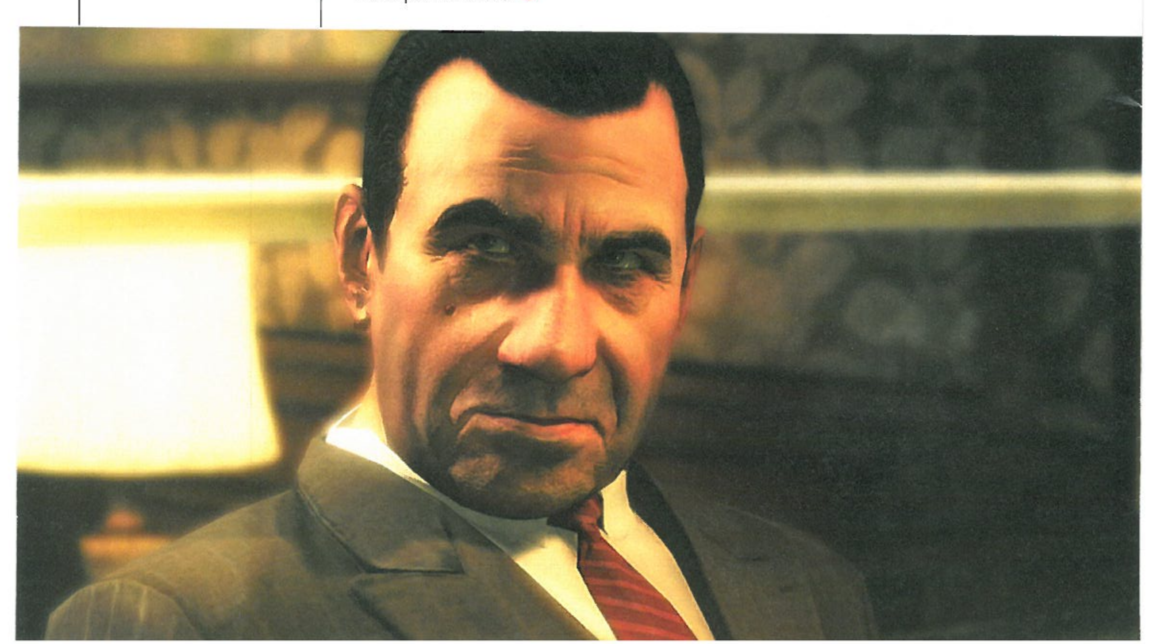
Otros personajes

Está claro que habrá muchos más. Unos serán más importantes, como Henry Tomassino, que ayudará a Vito y Joe en muchas misiones. La familia de Vito también estará muy presente, así como algunos capos importantes. La historia es densa y rica, y se nota en el número de personajes que aparecen.

Ley Seca. La comisión le permitió que fundara su propia familia en 1929, aunque las demás la consideran de segunda categoría debido a sus prácticas deshonestas.
Luca Gurino es uno de sus principales lugartenientes. Su lugar de reunión es el restaurante Freddy's, en la zona Oeste de Little Italy.

Familia Vinci: Su líder es Frank Vinci, que llegó a Empire Bay en 1908 con su amigo Leo Galante y montó una red de chantaje en la comunidad italiana. Su banda controló la ciudad durante la década siguiente. Frank actúa con discreción y tiene buenos contactos policiales y políticos. Cuando se acabó el dinero ganado durante la Ley Seca, las tensiones entre las familias Vinci y Moretti desembarcaron en una guerra. Vinci dejó de dominar la ciudad, aunque aún defiende los valores tradicionales de la Mafia, sobre todo con respecto a las drogas. Tiene grandes intereses en la construcción y el juego.
Su principal lugarteniente y consigliere es Leo Galante. Su lugar de reunión es el restaurante Mona Lisa, en la zona Norte de West Side.

Otras mafias: Además de las mafias italianas hay otras organizaciones criminales de otros orígenes, como los irlandeses, que controlan Kingston, la mafia china que tiene bajo su tutela, obviamente, el barrio chino o los "engominados", delinquentes de poca monta que controlan pequeños barrios periféricos.



Paso a paso

En esta guía hemos intentado omitir al máximo todos los spoilers posibles, ya que somos conscientes de la importancia que tiene la historia en este título. Sin embargo, es posible que irremediablemente te chafemos alguna pequeña sorpresa. Tranquilo, no será nada grave, pero lo sentimos.

CAPÍTULO 1: LA MADRE PATRIA

Sicilia, julio de 1943

Comienzas agazapado tras una cobertura. Tienes que disparar al tipo de la escalera, el que habla. Apunta con LT (L2) y dispárale a la cabeza. Si tardas mucho te verán, así que mejor dispara tú primero. Cuando le mates te atacarán varios, ocúpate de los que le acompañan en las escaleras, a los demás les matarán tus aliados.

Cuando termines, si quieres puedes darte una vuelta por las calles, aunque están cortadas. Aprovecha porque no volverás a ver este escenario. Cuando te aburras, ve equipado con tu fusil hasta la puerta del ayuntamiento. Ten mucho cuidado, no te pongas enfrente o una ametralladora te aniquilará. Quédate en el lado izquierdo, donde se abrirá un boquete. Pasa por él pulsando LB (o L1), que es con el que saltarás siempre todas las superfucies elevadas y en la siguiente estancia lanza una granada por la puerta. Selecciónala dándole dos veces al botón izquierdo de la cruceta, asómate un segundo sólo con LT (L2) y lánzala con RT (R2). Con que la metas por la ventana será suficiente, no es necesario que apuntes demasiado.

Avanza y coge toda la munición que puedas llevar y cúbrete en la pared. Dispara a los enemigos de las dos alturas cuando tu compañero la abra y avanza. Sube por las escaleras a la izquierda y dispara a los dos enemigos de la siguiente estancia. Tira la puerta del fondo con B (Círculo) y rápidamente apunta a la cabeza al enemigo que tiene un rehén. No es difícil, la enseña demasiado. Cúbrete porque hay otra ametralladora detrás de la puerta y sal por el balcón. Elimina a los soldados del convoy que pasa por abajo y después entra por la puerta siguiente. En ese nuevo balcón verás una potente ametralladora, úsala contra todos los soldados de abajo. No pares de disparar hasta que aparezca la artillería pesada, los tanques. En ese momento vuelve dentro y la misión habrá terminado.

LA VIDA

Se regenera, pero sólo en parte, hasta un 75 % aproximadamente. Para el resto, tendrá que ser comiendo. Eso sí, aunque se recupere casi toda no hagas locuras, porque con un par de tiros de pistola o uno de escopeta estarás muerto. Eres tan resistente como cualquier otro personaje.

CAP 2

CONSEJO

CONDUCIENDO EN LA NIEVE

La conducción es realista y si ya los coches en esa época eran pesados y frenaban mal, imagínate sobre nieve. Ten mucho cuidado, frena antes de lo que lo harías en circunstancias normales y utiliza el freno de mano sólo después del de pedal. Si no, derraprás.

GIUSEPPE
Tiene una tienda en Little Italy donde vende ganzúas y armas pequeñas. En Italia fue un famoso ladrón.

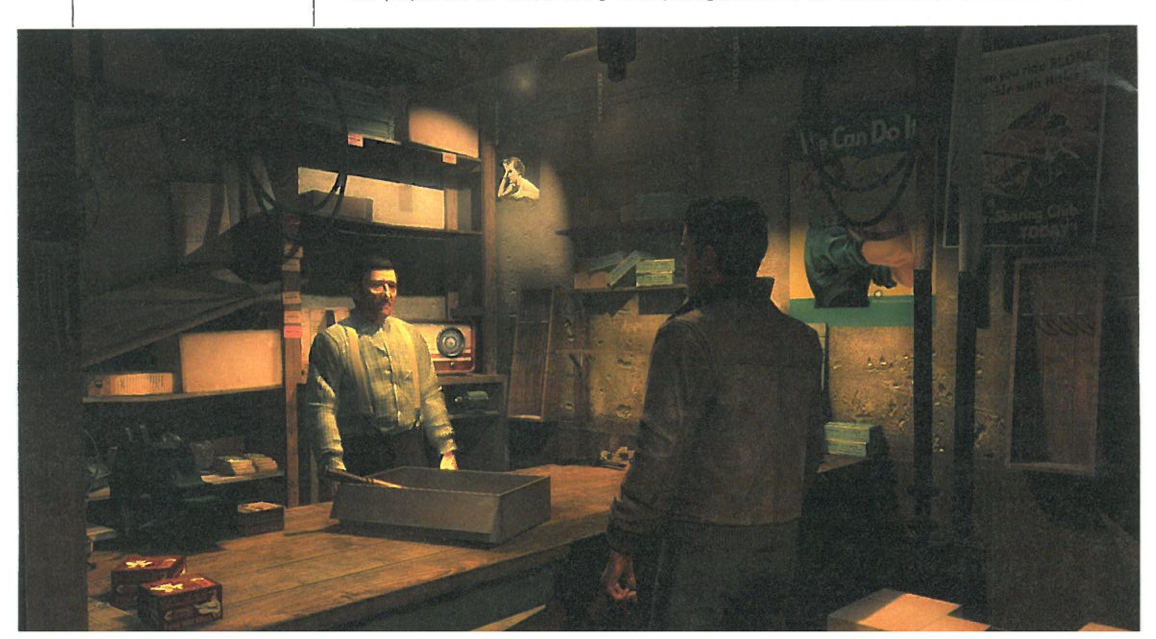
CAPÍTULO 2: HOGAR, DULCE HOGAR

2 años después en Empire Bay, 8 de febrero de 1945

Vas de copiloto. Familiarízate con las cámaras del vehículo y disfruta de la ciudad nevada y de la conversación. Tras el vídeo posterior, cuando ya estés a pie, debes dirigirte hacia tu casa, es el punto rojo marcado al Norte. No puedes robar coches ahora, aunque puedes aprovechar para pasear, escuchar las conversaciones por el camino o tomarte algo en el bar que hay justo a la derecha. Después ve hacia tu casa. Dentro del edificio sube las escaleras y habrás llegado. Tras el vídeo habla si quieres con tu familia y vete a dormir.

Tras el reconfortante sueño debes vestirte acercándote al armario de la habitación y salir de casa. Abajo tendrás que enfrentarte a un matón. Con B (círculo) darás golpes débiles, con Y (triángulo) fuertes y mantentiendo pulsado A (X) esquivarás. Mantén pulsado siempre ese botón salvo cuando vayas a golpear, pero no abuses de los golpes fuertes, son más lentos. Cuando le tengas aturdido aparecerá un botón que pulsar (B o Y) varias veces para que le remates. De todas formas esto es un tutorial, así que no tendrás problemas.

Tras la pelea ve andando al Norte, a casa de Joe. Dentro del bloque sube al tercer piso, al fondo de la planta está su casa. Después del vídeo, baja a la calle, al garaje. Sigue la guía del GPS para llegar a tu destino. Deja el coche en el callejón y entra en casa de Giuseppe. Arriba coge los papeles de la mesa y compra ganzúas. Te enseñarán a utilizarlas.



Es fácil, usa el joystick para mover los dientes y cuando aparezcan en verde pulsa X (Cuadrado). Si fallas tendrás que volver a empezar. Después baja y usas las ganzúas para robar el Jefferson, el coche beige. La policía te pillará, así que huye. Es fácil, pero se han quedado con tu matrícula, así que ve a un taller y cámbiala. Aprovecha si quieres para arreglarlo o repintarlo, corre a cuenta de Joe.

A continuación ve al Norte, a Riverside, a ver a Mike Bruski. Te encargará robar un coche en el otro lado de la ciudad. Antes prueba la pistola que te va a dar Joe con las ruedas y el depósito del coche rojo. Coge tu coche y ve a Hunter's Point a robar el vehículo. Cuando llegues verás al otro lado de la puerta un tipo sentado. Dispárale antes de colgarte, por las rendijas de la valla y después sáltala con LB (L1) y corre hacia el coche. Saldrán muchos enemigos, así que lo más adecuado es que rompas el cristal del coche y salgas pitando tirando la valla. Te perseguirá la banda en sus coches mientras te disparan y probablemente la policía, pero ve todo lo rápido que puedas y les despistarás fácilmente. Lleva el coche a Riverside y, tras el vídeo, regresa a casa con un buen puñado de dólares. Cuando te eches a dormir en el sofá de la cocina habrá acabado el capítulo.

CAPÍTULO 3: ENEMIGO DEL ESTADO

Apartamento de Joe, 10 de febrero de 1945

Coge el teléfono que está al lado de la puerta que da a la calle. Vístete cuando cuelgues y sal a la calle. Coge un coche del garaje y ve al sur, al Puerto, para hablar con el Sr. Pappalardo. Al llegar al punto rojo del mapa sube las escaleras y empezará un vídeo. Después de él sigue a Steve, te encargará que cargues todas las cajas al camión. Puedes hacerlo, sí, pero, como comprobarás, cargar cajas no es del agrado de Vito. Cuando hayas tenido suficiente sal al Puerto por la puerta del fondo, donde está Steve. Síguele de nuevo escaleras arriba al despacho de Pappalardo. Tu nuevo cometido es extorsionar a los estibadores para que paguen su cuota. Ve uno por uno hablando con ellos. Unos te pagarán sin problemas, a otros habrá que intimidarles con tus puños, pero tranquilo, no son fuertes. Cuando hayas hablado con unos cuantos un negro enorme te amenazará. Éste es mucho más fuerte. Protégete cuando te ataque y dale golpes débiles hasta que caiga al suelo. Después dale duro siempre que se levante y no tardarás en terminar con él con un golpe final. Ahora simplemente sube a la oficina con lo recaudado, no hace falta que les pidas más dinero a los trabajadores.

CONSEJO

Bruski y Pappalardo

Los conocerás en los capítulos 2 y 3 respectivamente. Bruski tiene un desgüace en Riverside y acepta cualquier tipo de vehículo para triturarlo en La Bestia, como la llama él. Nunca te dará más de 500 dólares por coche, por muy bueno que sea.

Pappalardo sin embargo, exporta coches de lujo en el Puerto, tienes que meterlos en su grúa. Te dará entre 1500 y 2000 dólares por un coche en buenas condiciones, pero claro, tiene que ser de lujo. Una buena forma de saberlo es por el número de cierres que tienes que abrir con la ganzúa. Si tiene más de tres, probablemente lo acepte. Esos y los descapotables, claro.

Estas son las dos mejores formas de sacar dinero rápido. También existe la posibilidad de asaltar tiendas y abrir la caja registradora, pero es difícil que saques demasiado dinero y la policía te pisará los talones en cuanto salgas.

No te pases con la velocidad

En *Mafia II* la policía es muy estricta con el respeto a los límites de velocidad. Cuando vayas conduciendo fíjate en el mapa y cuando veas un coche de policía o un agente (los puntos rectángulos o triángulos azules) activa el limitador de velocidad. Si lo quieres hacer manualmente, ten en cuenta que los límites son 40 km/h para las calles de la ciudad y 70 km/h para las autopistas.

Después del vídeo tienes que ir a Freddy's. Al llegar, sube a la planta de arriba. Después de que te expliquen tu misión, ve al Este, a casa de Maria Agnello. Está en un callejón y, una vez en los pasillos, tendrás que examinar el letrero para encontrar la casa. Es la primera a la izquierda. Después de hablar con la mujer, llévala al hospital de Uptown. Ve tranquilo o se asustará. Tu objetivo está al Oeste. Deja a la mujer en el hospital y aparca el coche a la puerta del callejón que te marca el mapa. Ve a pie al fondo y salta la valla.

Ya dentro anda siempre de manera sigilosa pulsando L (R3) y cuélate por la ventana que hay a la derecha de la puerta. Sal del baño y ve al fondo, hasta la puerta doble. Ábrela y sube las escaleras, pero con cuidado, hay un guardia arriba. Cuando te dé la espalda sube, mátale y mete su cadáver en una de las puertas laterales. Hay otros dos guardias. Uno al otro lado de esta misma planta y otro en la recepción de abajo. Es preferible que los mates a los tres (coge sus armas) y luego vayas al despacho del directo, cerca del primero que te encontraste. Coge la llave del escritorio y ve a la caja fuerte, al lado de las escaleras principales del edificio. Entra, abre con una ganzúa las puertas y utiliza la llave con la caja fuerte. Llegarán muchos polis. Baja y mata sólo a los necesarios y sal por donde entraste, por el callejón, nunca por la puerta principal, los policías no te detectarán por fuera. Vuelve a Freddy's.

Ahora te toca repartir los boletos, y el tiempo es limitado. Tienes que repartir los cupones por seis gasolineras de la ciudad antes de que se agote el tiempo. Lo mejor es seguir este orden: Little Italy Noreste, Little Italy Suroeste, East Side, Oyster Bay, West Side y Sand Island, al otro lado del río. Puedes ver las ubicaciones en el mapa, justo debajo de donde aparece la cantidad de dinero que tienes. Recuerda activar el limitador cuando tengas a la policía cerca o te resultará más difícil terminar la misión. Cuando termines vuelve a casa de Joe, sin prisas.

CAPÍTULO 4: LA LEY DE MURPHY

Little Italy, 11 de febrero de 1945

Vístete y ve a Freddy's, recuerda llevar armas y ganzúas. Cuando salgas, ve al Centro Comercial al Oeste de Midtown con Joe. Allí, entra por la puerta lateral con las ganzúas. Después del vídeo la cosa se pondrá fea y tendrás que salir pitando. Sigue a Joe y no te entretengas matando a nadie si no se te cruza directamente. Tendrás que matar a varios sicarios de Brian O'Neall mientras Joe abre una puerta y después subir unas escaleras. Cuando Joe abra la puerta de arriba del todo apunta a



las escaleras, llegarán varios policías. En los áticos aparecerán más y, tras cruzar el cartelón, muchos más, algunos con escopetas. Sigue a Joe hacia abajo cuando abra otra puerta y de ahí escaleras abajo.
Cuando ya estés en la calle tienes que andar con mucho cuidado, ya que te persigue la poli. Es importante que no te vean ya que tienes activado un nivel de búsqueda muy alto (cuatro estrellas), te atacarán con ametralladoras y las autopistas están cortadas. Dirígete a la tienda de ropa más cercana, al Norte, en West Side. Ya con otra ropa la poli no te perseguirá, aunque su presencia en la ciudad seguirá siendo alta. Ve a casa de Joe y el capítulo habrá terminado.

CAPÍTULO 5: LA SEGADORA

Apartamento de Joe, 20 de febrero de 1945

Vístete y sal a la calle. Encárgate del tipo que está amenazando a la chica de Joe y ve a Freddy's. Tras el vídeo, ve a Kingston a ver a Harry, al Noroeste. En su puerta, dentro del callejón, llama al timbre para poder entrar. Después de hablar con él carga la MG-42 en la furgoneta que hay fuera con el maletero abierto. Si quieres vuelve a entrar para comprar una Magnum o una Escopeta y después coge la furgoneta para ir al apartamento de Sand Island donde te esperan Joe y Henry.
Después del vídeo toca acción. Dispara con la ametralladora a todos los enemigos hasta que no quede ninguno y deja la ametralladora. Co-

La policía

El sistema de búsqueda es complejo. Los policías te perseguirán con más o menos vehemencia en función de los delitos que cometas. Una infracción de tráfico se saldará con una multa, mientras que si cometes un asesinato dispararán a matar con pistolas y si sigues, hasta con armas automáticas. Aquí también hay diferentes grados, tenlos en cuenta. Existe la posibilidad de sobornar a los agentes dejándote detener, pero sólo si los delitos son menores. Como hagas mucho el burro ningún policía aceptará un soborno.

CAP 6

DELINCUENTE AVISTADO

Los agentes, cuando te pillan delinquiendo, pueden ver tu coche o a ti. En el primer caso aparecerá encima del mapa un icono con una matrícula y podrás eludir su vigilancia si vas a un taller a cambiar la matrícula o simplemente cambias de coche. Si te ven a ti el icono será tu cara y tendrás que cambiar de ropa. Cuando les des esquinazo te perderán de vista y si no se quedaron ni contigo ni con tu matrícula les habrás eludido. Si no, el próximo poli que te encuentres te perseguirá.

rre hacia abajo con Henry y Joe para ir a la calle y, tras matar a los enemigos de fuera, entrar al edificio donde se esconde el Gordo. Nada más entrar te dispararán, así que cúbrete con la pared del medio y avanza sólo cuando veas que no hay enemigos en el radar. Ve por la parte de la derecha o te comerás un cóctel molotov y después sube al piso siguiente. Ten cuidado con las coberturas en las que te pones, las cajas no son seguras y pueden dispararte a través de ellas. En la siguiente planta habrá varios enemigos bajo las coberturas, pero mantente alerta sobre todo al final, saldrán dos enemigos del ascensor.

Sube en él y, nada más abrirse cúbrete en la caja de la izquierda, ya que te están ametrallando a través de las rejas. Cuando acabes con ellos coge sus ametralladoras Thompson 1928 (son muy potentes) y ve al fondo. Cúbrete para disparar al que está arriba en la escalera y ya sólo te quedará un enemigo hasta llegar al Gordo.

Tras el vídeo tienes que bajar. Ve a tu ritmo, mientras acabes con todos los enemigos no habrá problemas, aunque hasta que no haya una explosión no aparecerán. Sigue bajando limpiando el edificio. Cuando salgas ten cuidado porque la pasma te perseguirá, y mucho. Entra en un taller si puedes, ve rápido para que Henry no la palme, pero no te choques porque podría palmarla también. Cuando llegues a casa del Greco, tras el vídeo, podrás llevarle los 2.000 dólares que acabas de ganar a tu madre. Después ve a casa de Joe a dormir.

CAPÍTULO 6: TIEMPO APROVECHADO
26 de febrero de 1945

Al principio hay mucho vídeo, presta atención a todo. La primera vez que tengas el control, que será en cámara subjetiva, simplemente dedícate a mirar donde te plazca, porque caminarás automáticamente.

Una vez dentro del recinto y tras recuperar el control, haz caso a los guardias y sígueles hasta donde te indiquen, que será tu habitación durante mucho tiempo, así que échate a dormir.

Cuando vuelvas a controlar a Vito, busca a Leo Galante. Habla con unos cuantos presos y después dirígete a uno que hay sentado en unas escaleras, con un gran tatuaje en el pecho. Te dirá que es un viejo que juega al ajedrez. Desde esa posición le verás si vas todo recto hasta el fondo, aunque antes te encontrarás con Brian O'Neill, ¿te acuerdas? El irlandés del Centro Comercial. Pelea un rato con él (dará igual si vas ganando o perdiendo) y los guardias intervendrán.

Otro vídeo más y podrás pelear para Leo. Te enseñará algunos trucos



que te harán mucha falta para las peleas que te esperan en este capítulo, especialmente el contraataque. Tras pelear con Pepé, puedes hablar con otros italianos, pelear con el que está con el punching o salir de la estancia. Cuando lo hagas tendrás que luchar contra un chino. Es muy ágil, así que protégete y dale sólo golpes rápidos. Cuando ya esté cansado y aturdido podrás machacarle con los fuertes.

La siguiente pelea, una semana después, será contra un negro. Aplica para él lo que ya sabes y después ve con el guardia.

En la siguiente ocasión tendrás que acompañar al guardia hasta los baños. Límpialos y después ve a las duchas. Imagínate lo que pasará ahí, tienes que pelear con dos. Utiliza tus contraataques y arrincónalos contra la pared para golpearles con ella.

Más tarde tendrás que luchar con Brian O'Neall por última vez. En esta ocasión es muy duro. Nunca lleves la iniciativa, espera a contraatacar y protégete nada más soltar el brazo, porque a veces esquiva los contraataques. Ten paciencia porque la pelea es larga y acabarás con él.

CAPÍTULO 7: EN MEMORIA DE FRANCESCO POTENZA

Empire Bay, 10 de abril de 1951

Cuando estés en la calle ve a casa de Joe, que está muy cerca y de allí al Oeste, a tu nuevo apartamento de Uptown. Arriba ponte un traje y ve de nuevo a casa de Joe. Conduce hasta Oyster Bay para tomarte unas

CONSEJO

Coberturas peligrosas

El motor PhysX de nVidia implementado en el juego complica las cosas en cuanto a las coberturas. Un mueble o una puerta no te servirán para cubrirte, porque las balas, como en la realidad, las traspasan. Lo ideal es que busques siempre zonas sólidas, como pilares o paredes. Esto también lo puedes aplicar a los enemigos. Si ves que uno se cubre donde no debe, dispara a través del objeto y le matarás.

CAP 8

Los felices 50
Como ves, a partir de los 50 todo cambia. La ciudad es alegre, los coches son más nuevos, bonitos y rápidos, hace calor y hasta la música ha cambiado. Es la misma ciudad, pero con un tono totalmente diferente.

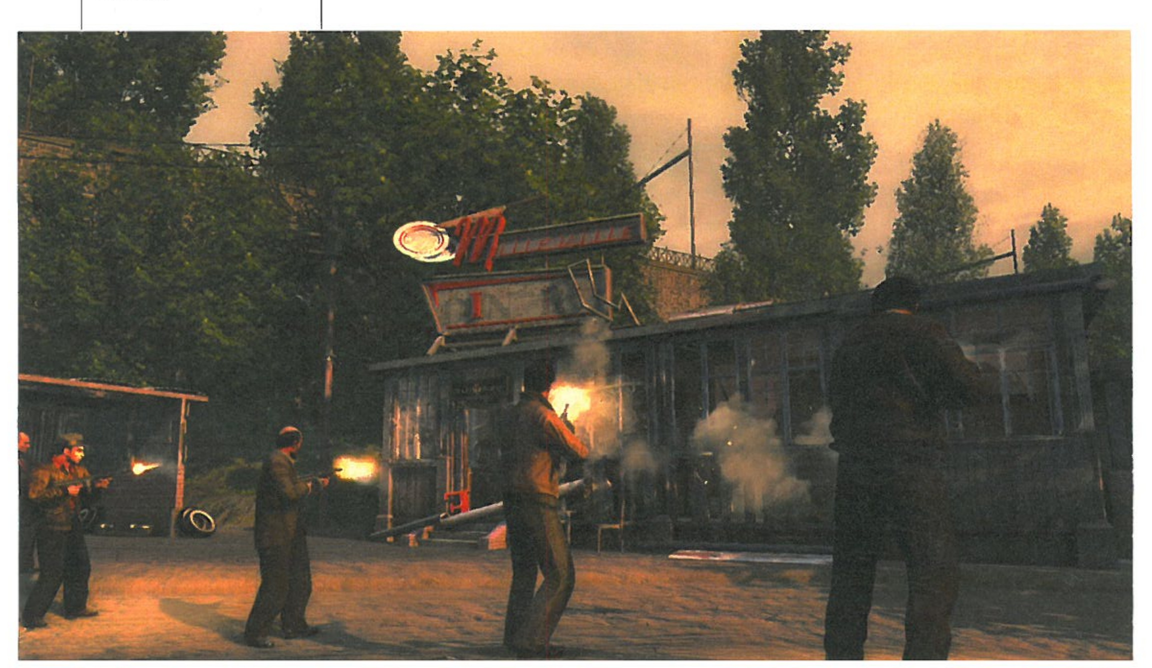
Talleres
Además de cambiar tu matrícula y arreglar el coche, en un taller puedes repintarlo, cambiarle las llantas o realizar mejoras. Es caro, pero sobre todo lo último merece la pena, hay bólidos que se convierten en auténticos aviones.

copas con Eddie y Joe. Tras la fiesta, el único que no va perjudicado eres tú, así que lleva a Joe y a Eddie a su casa. De camino sabréis ese asunto del que hablaba Eddie. Hay que enterrar a un tipo que lleva en el maletero, así que tendrás que ir al claro junto al observatorio en Hillwood. Ve tranquilo para que no te pille la policía o tendrás problemas y disfruta mientras de la conversación. Muy cerca del final tendrás que reventar una valla con el coche y después seguir. Tras el vídeo del enterramiento lleva a los dos borrachos a casa de Joe y terminará el capítulo.

CAPÍTULO 8: LOS SALVAJES

Uptown, 11 de abril de 1951

Vístete y baja con Joe. Conduce el camión hacia Riverside pero ten cuidado, es más lento y pesado, frena peor y gira con más dificultad. Súbete y ve pasándole a Joe el tabaco que te pida. Al fondo a la derecha, cartones rojos y blancos, a la izquierda azules. Si te equivocas no pasará nada, simplemente te abroncarán y tendrás que coger el adecuado. Cuando termines ve a Millville, al sur, y haz lo mismo.
Lo malo es que en esta ocasión tendrás problemas. Cuando recuperes el control sigue al coche que te marquen. Pero no te esfuerces, es muy rápido y lo perderás sí o sí. Tienes que buscar una cabina y llamar a Eddie. Cuando tengas una cerca aparecerá en el mapa. Eddie te dirá



que vayas al Crazy Horse de North Millville para reunirte con Steve. Allí destroza el local descargando todas las balas de tu ametralladora y tira un cóctel molotov que encontrarás en el maletero del coche de Steve. Después ve a la fundición que hay un poco más al Norte y prepárate para un buen tiroteo. No te preocupes por tu arsenal, encontrarás muchas armas y munición por el camino.

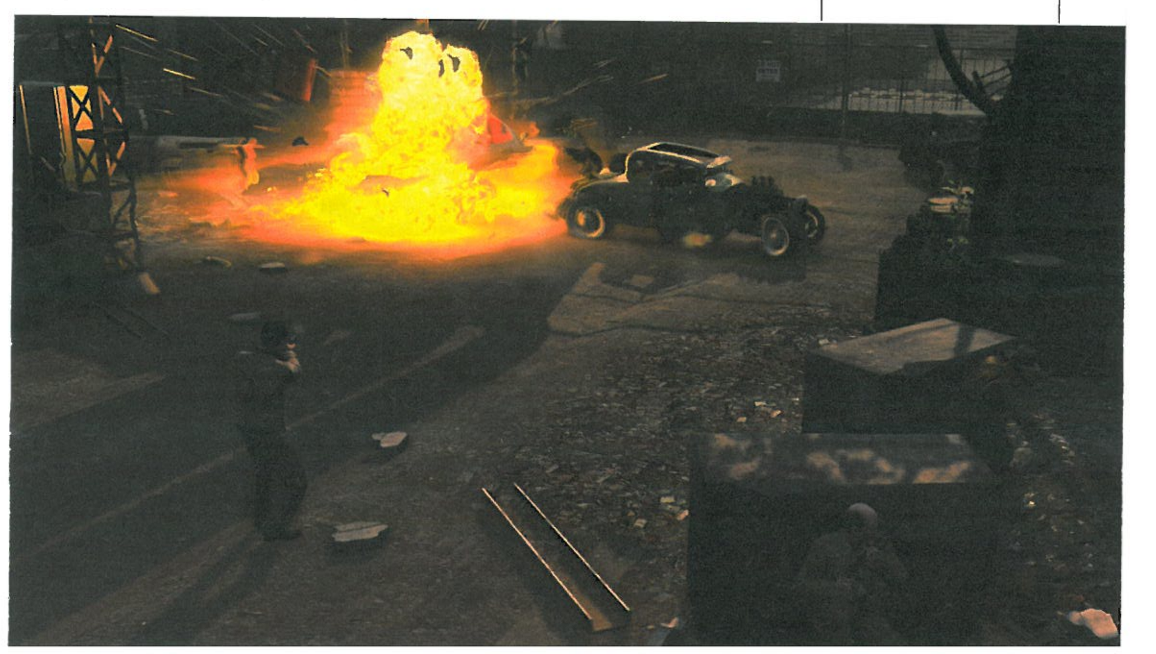
Se trata de un pasillo con muchas coberturas, alargado pero estrecho. Dispara a todo el que se asoma y aprovecha las ocasiones en las que huyen para dar a alguno por la espalda. Mientras, avanza de cobertura en cobertura. Tras eliminar a los del final (puedes dispararles a los pies cuando se oculten tras los coches), cúrate comiendo y coge el rifle que encontrarás para avanzar hacia el Norte.

Sigue a los enemigos, pero cuidado con sus cócteles molotovs. La mayoría huirán por el único camino posible y te los encontrarás más adelante. El rifle es un buen arma de lejos, así que dispara desde una buena distancia y después continúa.

El último pasillo es traicionero. Hay muchos recovecos con enemigos, así que no vayas el primero de tu grupo salvo necesidad. Acaba primero con los enemigos de arriba, tienen mejor visibilidad y algunos lanzan cócteles molotov. Cuando los mates a todos sigue hasta el fondo y, tras el vídeo, tendrás que vender ese cochazo rojo a Derek Pappalardo. Es una pena, porque es uno de los más rápidos del juego. Ve con

EL GARAJE

En todos tus pisos contarás con uno con capacidad para diez coches. Cuando llegues al tope, simplemente mete el que quieras y saca el que menos te gusta. No te preocupes por tus coches, los puedes sacar del garaje cuando quieras y dejarlos abandonados, pues más tarde volverán a aparecer en tu garaje. Excepto si son destruidos al 100 %.



CAP 9

CONSEJO

CON BALAS EN LA RECÁMARA

Ten cargada siempre tu arma. Primero, para que no te pillen desprevenido cargando Y segundo, para conseguir más munición. La que recoges se almacena en la recámara pero si ésta está llena no puedes conseguir más hasta que no la vacíes con lo que vas metiendo en el cañón.

precaución, como vayas demasiado deprisa podrías hasta morir por un impacto. Cuando llegues al Puerto súbelo a la grúa y aléjate de él. Después ve a ver a Eddie al restaurante The Maltese Falcon en Midtown para darle su dinero y márchate a casa.

CAPÍTULO 9: BALLS Y BEANS

Uptown, 6 de mayo de 1951

Contesta al teléfono, vístete y ve al Maltese Falcon. Después dirígete a Freddy's y espera a que salga Luca Gurino con su descapotable. Síguele, pero con cuidado, no te acerques mucho o te verá.

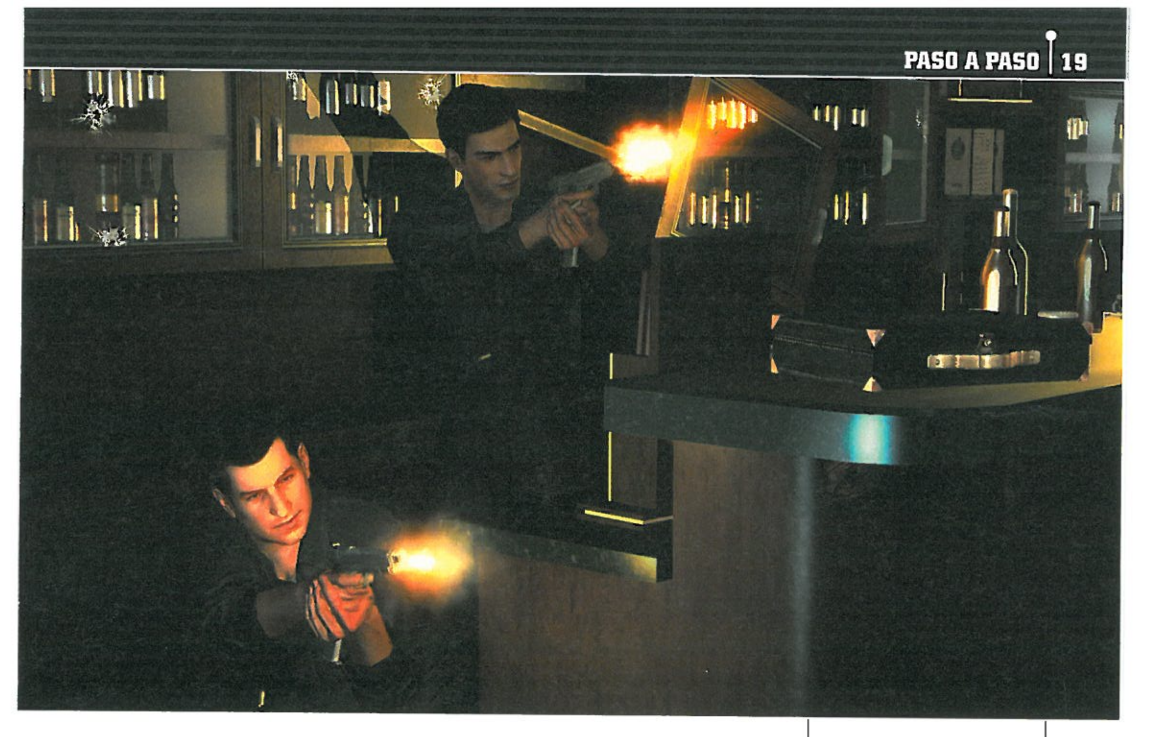
Cuando llegues al destino de Luca, un matadero, tienes que encontrar un sitio para entrar. Ve hacia el Este, por la valla rota, al río, y entra por la alcantarilla. Sigue todo recto hasta el final y sube por la escalera. Arriba escóndete rápido detrás del contenedor hasta que el guardia se vaya y sube por las plataformas del otro lado para colarte por una ventana. Olvídate del tipo dormido y avanza sigilosamente. Entra por donde saldrá el carnicero y a la estancia más al Este, donde hay un montón de cerdos colgados y ocúltate porque vendrá uno de los sicarios de Luca. Mejor que los carniceros tampoco te vean. Avanza cuando se hayan ido todos un poco más al Norte por esta sala y estarás muy cerca de la puerta donde tienen retenidos a los chicos de Falcone.

Tras el vídeo tendrás que acabar a puñetazos con un tío enorme. La técnica es la misma que la que utilizaste con el irlandés la última vez. Después de la pelea empezarán los tiroteos. Primero dentro de la sala tendrás a unos pocos enemigos. Son fáciles pero cuidado con el de la escopeta. Fuera, mientras tu compañero intenta abrir la puerta donde está Luca vendrán más, ocúpate de ellos desde el ventanal o desde la cobertura hacia el pasillo. Cuando acabes coge todas las armas que encuentres y ve a la puerta a por Luca. Tras el vídeo, coge si quieres su descapotable y ve a ver a Eddie. Ve a comprarte un traje y vuelve. Disfruta del vídeo y terminará la misión.

CAPÍTULO 10: SERVICIO DE HABITACIONES

Villa Scaletta, 15 de junio de 1951

Tienes más de 10.000 dólares en tu cuenta, así que no te preocupes por el dinero durante unas pocas misiones. Contesta al teléfono, vístete y ve a casa de Joe. Tras el vídeo coge el coche de Joe abajo y llévalos a él y Marty al hotel Empire Arms, en Midtown. Ve con mucho cuidado, porque el coche lleva explosivos.



Una vez en el parking tienes que encontrar los uniformes de limpiadores. Entra por la única puerta abierta y ve hacia la derecha hasta el fondo, abre una puerta y sigue hasta tu objetivo. En ese momento se abrirá la puerta donde está Joe y podrás ponerte el uniforme de limpiador y subir al ascensor. Una vez arriba ve hasta la sala de conferencias del fondo pero no te quedes demasiado cerca de los hombres de Clemente o te reconocerán. Ayuda a Joe a hacer un agujero para poner las cargas de dinamita y después limpia la sangre del suelo. Sigue a Joe hasta la azotea y, arriba, cuando recuperes el control, sal para cargarte a todos los enemigos que veas. Cuando limpies la azotea (vendrás varias oleadas de enemigos) dirígete al punto situado al Norte y llama al ascensor donde está el interruptor con la luz roja. Tendrás que atar al limpiador y hacerte pasar por limpiacristales. Después pulsa el interruptor de dentro del ascensor para bajar.

Cuando hayas llegado al piso donde están los hombres de Clemente coge el rastrillo para dar el pego y ponte a limpiar las ventanas. Tras el vídeo toca más acción. Acaba con los que estén medio muertos en la sala de conferencias y sigue por el bar persiguiendo a Clemente. Tendrás que matar a muchos sicarios suyos por el camino. Cúbrete a menudo y sólo asoma para disparar, pues la mayoría llevan ametralladoras. Cuando acabes con todos continúa por la puerta de la izquierda y por el pasillo izquierdo. Cuidado con el cóctel molotov que te lanza-

CONSEJO

Harry el Sucio

Si necesitas un buen arma, ve siempre a ver a Harry Marsden en la zona central de Kingston. Lo conocerás durante el capítulo 5. Vende armamento militar. La mayoría de los productos del resto de tiendas de Empire Bay no tienen nada que hacer contra las suyas.

CAP 11

CONSEJO

Desayuna siempre

La vida con la que acabas las misiones es con la que empezarás la siguiente. Así que, antes de salir de casa asegúrate de que te curas del todo con un buen desayuno.

rán. Sigue después hasta el ascensor y baja por él cuando llegue.
Nada más abrirse el ascensor aparecerá un sicario y por el camino muchos más. Acaba siempre primero con los de arriba, porque hay algunas coberturas que no te protegen de esos enemigos. Límpialo todo hasta el parking.

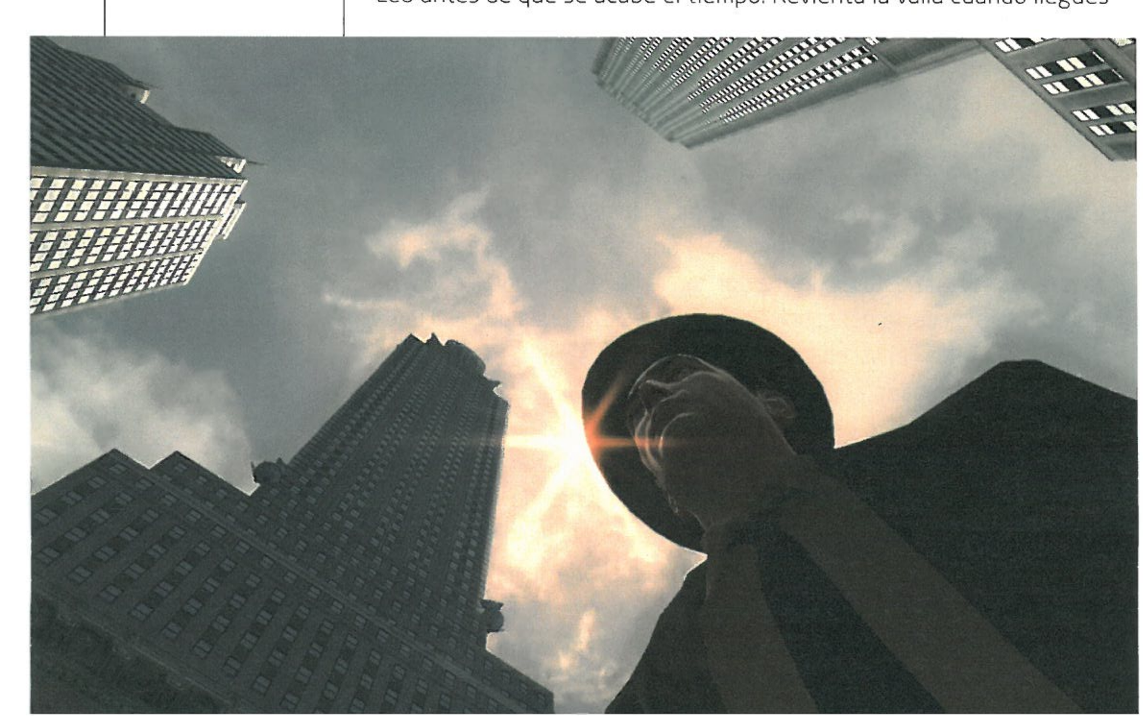
Ya abajo, tú sólo dedícate a conducir, Joe disparará, así que procura siempre mantenerte cerca de la limusina negra, que es donde va él. No tardarás mucho en acabar con Clemente. Después de este gran vídeo márchate a casa.

Te despertarás a media noche porque te suena el teléfono. Vístete y ve al Lone Star, en Hunter's Point. Después del vídeo, arrastra el cadáver al maletero que hay en el patio trasero y lleva a Joe a casa. Por el camino la policía se olerá algo, pero si les sobornas te dejarán en paz. Ya sólo te queda deshacerte del cadáver. Dirígete al desguace de Bruski y machaca el coche. Después vete a casa, por fin a descansar.

CAPÍTULO 11: UN AMIGO NUESTRO

Villa Scaletta, 27 de julio de 1951

Vístete y abre la puerta de casa, hay alguien fuera. Sube su coche y dirigíos al Maltese Falcon. Tras el vídeo debes darte prisa e ir a casa de Leo antes de que se acabe el tiempo. Revienta la valla cuando llegues



y ve corriendo hasta la puerta principal.
Cuando recuperes el control, deberás utilizar el sigilo para salir de la casa junto con Leo. Pero no te esfuerces demasiado, te verán y saltará un vídeo. Sal por la puerta de la cocina y ve hasta el garaje, un poco más al fondo. Allí sube a uno de los coches y ve con tu acompañante a la estación de Dipton. De allí márchate a casa.
Cuando acabe la secuencua en el porche de tu casa debes ir a buscar a Eric a Kingston. Entra en el edificio y sube hasta la penúltima planta. Un borracho saldrá de una puerta. Entra por ella y ve hasta la cocina del fondo a la derecha, ahí está tu objetivo. Habla con él hasta que te haga caso. Tendrás que machacarle a puñetazos.
Vete a casa después, coge el teléfono que suena y a la cama. Un poco más tarde la cosa se pondrá fea. Salta por la ventana que tienes más cerca y huye en dirección sur, ya que no tienes armas. Corre hasta que veas un coche al que subirte y conduce a casa de Joe. Cuando acabe la conversación vístete y sal con él hasta el Hill of Tara, en Kingston. Cuando llegues elimina a los cuatro sicarios irlandeses y después ve fuera a por el que queda. Huirá, pero golpéale con tu coche y no tardará en pararse, es fácil de matar. También te perseguirá la poli, huye de ella después de cargarte al irlandés y lleva a Joe a casa. De ahí, márchate a tu nuevo hogar en Oyster Bay. Recuerda que ahora estás sin blanca, así que sería recomendable vender algún coche de lujo a Derek o desguazar unos cuantos en La Bestia de Bruski.

CAPÍTULO 12: SEA GIFT

Apartamento de Marty, 22 de septiembre de 1951

Contesta al teléfono, vístete y ve a Lincoln Park. Tras la conversación, ahora tienes que ir al sur, a Southport. Cuando salgas del apartamento del callejón deberás ir a hacer negocios a Chinatown. Cuando estéis dentro seguid al chino. Tras la secuencia mata a todos los que vengan y cuidado con el coche que se acerca. Reviéntalo a tiros en cuanto puedas. Sigue por las escaleras y arriba echa abajo la puerta del fondo. En ese almacén ten cuidado con las coberturas que utilizas, sólo cúbrete con las vigas, lo demás lo reventarán a tiros.
Ya fuera destruye los coches con las ametralladoras de los muertos del almacén, te quitarás muchos enemigos. Cuando limpies toda la zona huye hasta Hunter's Point. Te perseguirán, y la policía también si te ve, así que ve todo lo rápido que puedas. Procura no realizar giros cuando estén muy cerca o te embestirán.

UN TÍO ELEGANTE

Hay numerosas tiendas a lo largo y ancho de toda la ciudad en las que comprar ropa para Vito. La ropa varía de tienda en tienda, aunque cada prenda suele estar en al menos un par de sitios.
Sin embargo, la mejor ropa de la ciudad la encontrarás en Vangel, una lujosa tienda en la parte Norte de Midtown, justo bajo Lincoln Park, el gran parque de Empire Bay. No la hay en otra tienda y es carísima, pero merece la pena.

CAP 13

CONSEJO

ROBANDO COCHES

Puedes hacerlo utilizando ganzúas o rompiendo el cristal. Es más elegante lo primero, aunque más lento. Si te persiguen rompe el cristal, si no, vigila que no haya ningún policía cerca y abre la puerta con delicadeza.

CAPÍTULO 13: HUIR DEL DRAGÓN

Apartamento de Joe, 24 de septiembre de 1951

Contesta al teléfono, vístete y reúnete con Harry en Lincoln Park, cerca de donde la otra vez. Mátalos a todos en cuanto recuperes el control, presta mucha atención porque tendrás que empezar a pegar tiros nada más empezar. Después de terminar tendrás que seguir a Wong en el coche, pero no demasiado cerca, aplica lo mismo que hiciste con Luca Gurino unos capítulos antes. Recuerda sobre todo frenar en las curvas para no aproximarte demasiado.

Cuando llegues, si tienes pocas armas ve a ver a Harry, pero si vas servido entra directamente en el restaurante. Mata a todo el que se te cruce (fíjate en el mapa porque no todos son enemigos, también hay comensales). La mayoría están arriba y detrás de la barra. Aunque también hay alguno en una ventana. Aprovecha las coberturas débiles para dispararles y sólo protégete detrás de vigas, paredes y muebles, nunca tras puertas o decorado rojo, y mata a los chinos que estén en esos lugares disparando al objeto. Cuando acabes con todos sigue por las cocinas y de ahí a un patio exterior. Cuidado porque dispararán a la puerta, así que cúbrete. Desde el patio sigue a Joe hasta un ascensor secreto. Abajo, mantén el sigilo. La mayoría de los enemigos te darán la espalda, así que no habrá problema. Cuando llegues a donde están trabajando no tengas contemplaciones y cuando desde el ascensor del fondo lleguen más, acribíllalos con la ametralladora y baja.

Tras la secuencia sal del edificio y coge inmediatamente el primer coche que encuentres, que será el de policía de tu izquierda. Sal, porque la pasma te sigue de cerca para matarte. Cambia de coche y de ropa cuando tengas oportunidad y lleva a Joe a su casa.

CAPÍTULO 14: ESCALERA HACIA EL CIELO

Oyster Bay, 25 de septiembre de 1951

Coge el teléfono, vístete y baja al patio. Monta en el coche y ve a Greenfield sin estropearlo demasiado. Tras el vídeo tocará huir. Lo ideal es intentar dar un rodeo por el Sur y después ir al Norte, a la tienda de ropa y el taller de Kingston para limpiar tu búsqueda. Por último lleva a Joe un poco más al Noreste.

Es hora de ir a ver a Derek al Puerto para pedirle trabajo. Tras el vídeo, sigue a los chicos de Derek con tus armas en la mano. Tras la larga secuencia ya sabes quiénes son tus dos objetivos. Uno de ellos huirá al almacén, el otro te esperará en los muelles junto con muchos sicarios.



Cuando acabes con él ve al almacén de Derek. Allí habrá más, y desde arriba uno te tirará cócteles molotov. Mata a todos los que puedas desde abajo y luego sube. Ten cuidado porque saldrán varios de la oficina de Derek, elimínalos desde fuera, disparando a través de la cristalera. Después te falta tu objetivo. Era él el de los cócteles. No será mucho más difícil que cualquier otro enemigo.

Cuando termines registra la oficina y márchate. Tienes que llegar hasta 27.500 dólares para pagarle a Bruno. Si no los has conseguido andarás cerca. Así que dedícate a robar tiendas o a desguazar coches para Bruski. Te recomendamos lo segundo, es menos arriesgado y más lucrativo.

Cuando hayas reunido el dinero ve a ver a Joe, pero no está en casa. Tendrás que buscarle. Ve primero a ver a Eddie al Maltese Falcon a ver si sabe donde está, después a Giuseppe a su tienda de Little Italy y por último al Mona Lisa, el garito de los Vinci.

Después de unas cuantas secuencias estarás tras una cobertura. Coge el arma que ha dejado el tipo que ha matado Joe y ve sigilosamente. Mata a los tres tíos de este piso por la espalda y desciende por la escalera Sur. Abajo ya tocará disparar a bocajarro. Mata al grupito

Interactuando

Tanto en tu casa como en distintos puntos de la ciudad tienes la posibilidad de interactuar de múltiples maneras. Abriendo un grifo, apagando o encendiendo la luz, echando gasolina o comiendo. Salvo esto último, lo demás realmente es un añadido que no reporta beneficios, pero es gracioso.

CAP 15

Banda sonora de lujo

Si te gusta la música de época te encantará. Hay tres emisoras en el juego y, aunque cambian las canciones y el estilo de los 40 a los 50 (más alegre en los segundos), los estilos son más o menos estos:

- Empire Central: Big Band y Rock & Roll.
- Delta: Pop.
- Empire Clásica: Jazz y Blues.

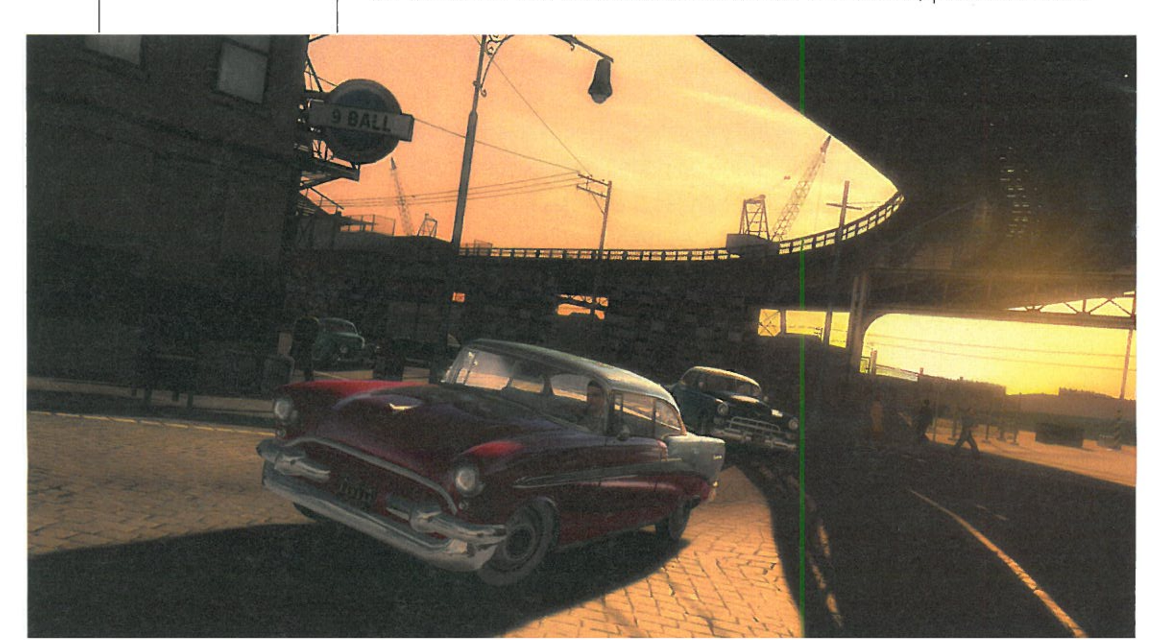
del principio y avanza con Joe. El camino es muy lineal, ve limpiando zonas y continuando por el camino por donde aparecen los enemigos y siempre descendiendo. Ten mucho cuidado en el tramo de escaleras largo, hay varios enemigos mientras bajas y al final deberás evitar una pequeña explosión pasando por un andamio. Más abajo habrá una especie de hall en obras con muchísimos enemigos. Ni se te ocurra bajar hasta acabar con la mayoría. Cuando termines con todos podrás salir del edificio. Cuando lo hagas, coge un coche y lleva a Joe a ver al Greco, en Highbrook. Ya sólo queda arreglar las cuentas con Bruno. Ve a su oficina habrá terminado la misión.

CAPÍTULO 15: PER ASPERA AD ASTRA

Oyster Bay, 26 de septiembre de 1951

Coge el teléfono, vístete, sal de casa y, tras el vídeo, dirígete al observatorio de Hillwood, donde te esperan. Los primeros enemigos que te encontrarás van con ametralladoras Thompson 1928, así que ve armado con algo bueno hasta que cojas su munición.

Cuando llegues a la zona y tras el vídeo, avanza rápido al lado izquierdo de la cobertura central, dispara a los enemigos que bajan por las escaleras y sube por ellas. Ve rodeando el observatorio de cobertura en cobertura, los enemigos no son muy inteligentes. Cuando llegues al interior te esperarán más, ten precaución sobre todo con el del ventanal del techo. En esa zona avanza subiendo la escalera, pero inmediata-



mente baja porque vendrán dos enemigos en unos segundos. Después de matarlos coge las granadas del lado derecho y continúa por donde llegaron ellos. Eso sí, baja de nuevo rápidamente, te van a lanzar una granada. Sube ya del todo a la azotea y cuando los mates a todos ve hasta el fondo, a la bóveda del telescopio. Si no lo habías hecho ya, te recomendamos que a partir de aquí lleves siempre la Thompson 1928. Habrá algunos suicidas que vayan a por ti directamente, y son los más peligrosos. No hay nada como la Thompson para coserles a balas en cuanTo se acerquen.

Baja apuntando con el arma para acabar con el que sube y luego ponte en la izquierda para matar desde tu cobertura a los demás. Puedes utilizar alguna granada para ayudarte. Avanza pero sin protegerte con las cristaleras, te darán en la cabeza, mejor resguárdate en los pilares. Sigue avanzando al fondo a la izquierda y cuando limpies la zona abre la puerta doble.

Cuando recuperes el control, estarás en una sala circular llena de asientos. Hay puertas en los cuatro puntos cardinales y los enemigos van llegando en oleadas de tres. Por lo tanto, cada vez que elimines a tres, en cuanto aparezcan los iconos de enemigos, cúbrete en la cuarta puerta y mata prioritariamente a los que pongan en peligro tu cobertura. El último en atacar será el jefe, que se sitúa en la zona central del escenario. Cuando le mates, sal del observatorio, esta vez con más tranquilidad. Felicidades, acabas de terminar la aventura.

EL FIN

Mafia II no permite seguir controlando a Vito tras la historia principal así que si quieres volver a disfrutar de la ciudad hazlo antes de ir al observatorio o carga una partida después.





LEYENDA

- **B** Bruski
- **S** Piso de la mama
- **J** Piso de Joe
- Tienda de Harry
- Vangel
- Giussepe
- **D** Derek Pappalardo
- **V** Mona Lisa (Vinci)
- **C** Freddy's (Clemente)
- **F** Maltese Falcon (Falcone)

MAFIA II

LOS PISOS FRANCOS DE VITO

❶ Durante las primeras misiones dormirás en casa de Joe, situada al Norte de Little Italy. Cuenta con garaje propio, uno para tí y otro para Joe, donde guardar hasta 10 coches. Eso sí, acostúmbrate a las incomodidades, él tiene una cama de matrimonio, pero a tí te tocará dormir en el sofá...

❷ Tu primera casa propia está muy cerca del río, en Uptown, la zona Noroeste de la isla Este. Es un cuarto sin ascensor, tienes un casero pesado y la cocina será a la vez tu pequeño salón. Eso sí, por fin tendrás una cama bien cómoda, así que tampoco está nada mal, ¿no?

❸ Ya decía Vito en la segunda misión (recuerda, la del robo de coches) que algún día viviría en la zona residencial de Empire Bay, al otro lado del río. Pues ésta es la ocasión. Cuando Vito vaya ascendiendo conseguirá comprarse este chalet unifamiliar enorme, con vistas al río, muy cerca del estadio de béisbol y con todo tipo de lujos. Dos baños, cocina apartada del salón, un gran sofá, una enorme cama de matrimonio, jardín y piscina. Serán los mejores momentos durante el juego para nuestro protagonista.

❹ Lo malo es que no durarán mucho. Por circunstancias que no te vamos a desvelar casi al final de la aventura tendrás que dormir en un pisito de Oyster Bay perteneciente a Marty. Villa Scaletta y esto son la noche y el día. Esto es un cuchitril enano y maloliente donde dormir es un suplicio y está lleno de ratas. No te queda otra.



LOGROS
Te darán logros por acabar con cierto número de zombis, por matar armas combinadas, por vestirte de mujer, por prepararte zumos usando la batidora, etc.

una katana para luchar contra Roger. Utiliza las máquinas tragaperras para cubrirte de los disparos de Reed y atento a Roger, es muy rápido. Si necesitas vida puedes prepararte un combinado usando la batidora del bar que hay en el centro del casino (está iluminado con luces rosas). Estas bebidas restauran un montón de salud.

Amber y Crystal: Son las exhuberantes ayudantes de TK. No son difíciles pero lleva suficiente vida por si acaso y, a ser posible, también una metralleta. Si necesitas recuperar vida, el bar está lleno de bebidas alcohólicas pero acabarás vomitando si te pasas. En el momento en el que acabes con una, saltará una secuencia en la que la otra (dependiendo de a quién te hayas cargado) se hará el harakiri. No olvides recoger sus espadas, son muy poderosas y te sacarán de más de un aprieto.

Boykin: Recoge las metralletas de los soldados muertos y dispárale sin parar. Si te tira una granada es mejor esquivarla a devolvérsela: es demasiado arriesgado. Tampoco intentes un combate cuerpo a cuerpo pues te tirará al suelo y te ametrallará.

Sullivan: Si te quedas sin munición o sin vida, no te preocupes, baja al casino Yucatan a por víveres, ya que Sullivan no recuperará su vida. Hay una metralleta y una dosis de Zombrex si escalas la escultura que hay en el centro del casino Yucatan. La mejor forma de cubrirse de los ataques de Sullivan es usar el panel que está justo al cruzar la puerta que da al tejado (es verde, con plantas). Sal disparando por la derecha ya que, extrañamente, te acertará menos.

su machete. Escóndete tras una columna para poder curarte y no dejes que te ataque demasiado. Al morir conseguirás su rifle francotirador. Johnny está en el tejado de Royal Flush Plaza. Se accede a él a través de Fortune Park, subiendo las escaleras que están cerca de la entrada a Slot Ranch Casino. La mecánica es la misma que la de Big Earl pero Johnny es más fácil: Hay más sitios para cubrirse y no es tan mortífero en distancias cortas. Encontrar a Derrick es un poco más difícil. Está subido en el tejado del casino Atlantica y para llegar a él tendrás que ir por el callejón que hay detrás de los establecimientos de SIlver Strip. Busca una puerta de mantenimiento a la derecha (cerca del club de streaptease) camina hasta el final del pasillo y sube las escaleras. Derrick también es bastante sencillo ya que hay sitios donde cubrirse. Utiliza el mismo sistema que para usaste con Johnny.

Carl, el cartero loco: Al examinar el cochecito del cartero, aparecerá Carl. Primero querrá que firmes un documento de entrega de Zombrex y luego intentará matarte. Simplemente usa el quiosco o el panel que hay cerca para cubrirte de los disparos y sal a darle sólo cuando sea seguro. Cuando acabes con él, te recompensarán con muchos puntos de experiencia y una dosis de Zombrex.

Los magos Roger y Reed: Después de ver descuartizar a una mujer con una sierra gigante, tendrás que enfrentarte a los magos psicópatas vestidos de Elvis. Roger llevará dos sables y Reed una especie de lanzamisiles. Puedes cargarte primero a Reed ya que es más lento. Usa la voltereta para evitar sus embestidas. Lleva una espada europea o

CONSEJO

FINALES

El juego tiene varios finales, dependiendo de si decides salvar a TK o no. O de si completas con éxito los casos o no. Prueba las distintas combinaciones para verlos todos.

ATAQUE POTENTE
Greene tendrá dos tipos de ataque, según pulsemos o presionemos el botón. También aprenderá nuevas habilidades cuando suba de nivel.



PSICÓPATAS

CONSEJO

Haz acopio

En Atlántica Casino, el más cercano al refugio, hay de todo para hacerte la vida más fácil. Nada más entrar, en la pared de la derecha encontrarás una de las mejores armas del juego: La espada larga. El restaurante de barbacoa está lleno de costillas y comida. En el bar puedes hacerte combinados que restauran mucha salud. Y por supuesto puedes cargarte máquinas tragaperras y cajeros para hacerte con dinero.

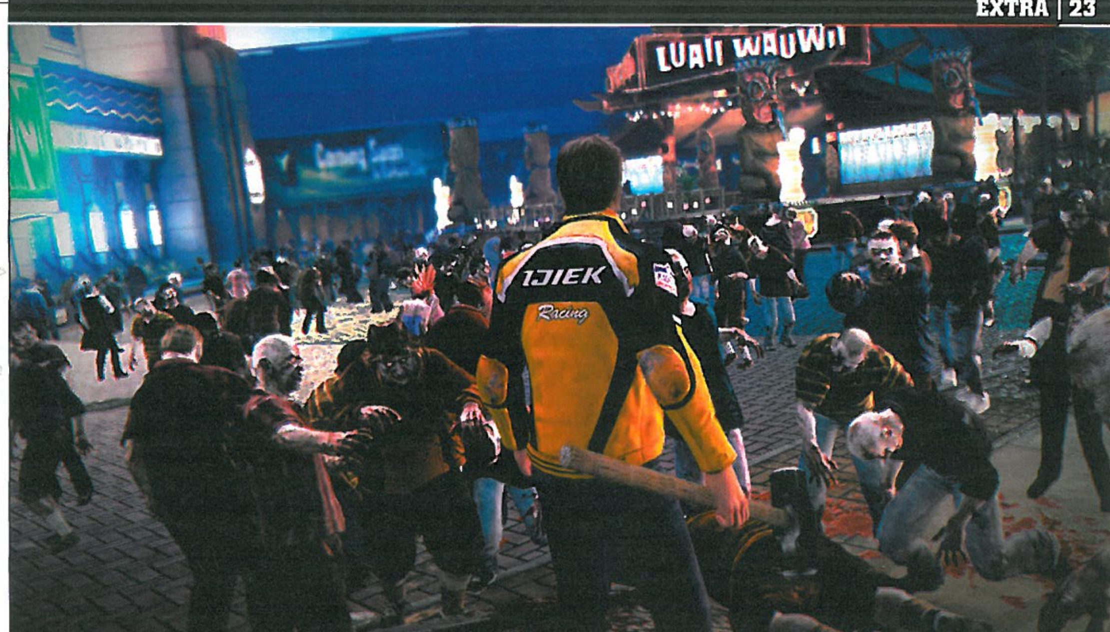
Brent Ernst (Slappy): Es un psicópata disfrazado de mascota. Es bastante bizarro luchar contra él porque no para de sonreir. Te culpa por haber causado el caos zombi y, por consiguiente, de la muerte de su novia. Tiene dos pistolas de agua que, curiosamente, escupen napalm y también bolas explosivas. Mucho cuidado con él. La mejor estrategia para derrotarle es dejar que te enbista y esperar a que se choque contra alguna pared después vete y dale todo lo que puedas.

Randy: Es un loco vestido de masoquista que quiere casarse con pobres mujeres. Llévate un par de metralletas o un par de katanas. Randy tiene una motosierra rosa gigante con la que realiza ataques muy poderosos. Evita que te alcance saltando la vallas de madera de los laterales.

Bibi: Esta vez será distinto. Bibi tiene conectados a unos cuantos supervivientes a explosivos y si no haces lo que te manda hará que exploten por los aires. Primero llévale algo refrescante, por ejemplo, una cerveza del bar que hay dentro del mismo casino. Luego te pedirá que te vistas para la ocasión, dirígete a Royal Flush, a la tienda de ropa que se llama Modern Businessman y vístete con un esmoquin y unos zapatos de vestir. Después tendrás que reunir a unos cuantos zombis alrededor del escenario; simplemente atráelos. Luego te pedirá que vayas a bastidores (hay una dosis de Zombrex, salta de unas cajas negras a otras que tienen encima cajas de cartón), lo que tienes que hacer es activar el espectáculo accionando la palanca que está al lado de la chica atada. Verás una secuencia en la que te mandará volver a bastidores. Ahora tendrás que hacer un especie de quick time event: Dale a los botones que aparezcan en pantalla cuando lleguen a la franja negra. Hazlo bien y Bibi se tirará sobre los zombis. Los zombis empezarán a atacarla y se dará cuenta de que...bueno, de que son zombis, no fans. Sálvala y llévala al refugio con todos los demás (ten en cuenta que Cameron necesitará ayuda).

Seymour (John Wayne): Es muy fácil solo tienes que llevar suficiente vida y darle. De vez en cuando te disparará o te dará con la porra pero también se distraerá con los zombis; Aprovecha esos momentos para atacarle con una espada pesada o una katana.

Rednecks francotiradores: Unos francotiradores están en medio de Fortune Park cargándose a todos los supervivientes que ven. Tienes que ir uno por uno. Big Earl está a la derecha de la entrada del hotel, subido a un andamio. Sube y golpéale con una espada. Cuando te dispare rueda para esquivar las balas y lleva suficiente vida para aguantar



Psicópatas

Ted Smith y Snowflake: Lo único difícil a la hora de derrotar a Ted es la trigresa que lucha con él. Derrota primero a Ted y después vete a por Snowflake esquivando sus ataques y girando alrededor de él mientras le pegas cuando se quede atontado. Para que salga este psicópata es necesario ir al casino Yucatán entre las 10 am y las 10 pm sin tener seleccionada otra misión. Cuando acabes con ellos verás una secuencia en la que Ted, derrotado, se convierte en comida para su tigresa.

Brandon Whittaker: Se esconderá en los servicios y saldrá de ellos con un ataque. Mantente alejado y atento a todos sus movimientos. Tras salir vendrá a por ti con un ataque directo, esquívalo hacia un lado o corriendo hacia atrás y aprovecha para darle un par de golpes después, pero no demasiados ya que sólo perderás vida.

Leon Bell: Es un motorista ex fan de Greene y está muy cabreado. Dará vueltas por todo el escenario de Fortune Park a lomos de su moto modificada con dos motosierras pegadas a los manillares. Es de los más duros del juego y sólo podrás acabar con él utilizando armas a distancia como metralletas o flechas. Acaba con él o al menos inicia la misión para obtener las llaves de la moto de motocross que está en frente del Fortune City Arena.

Espadas
Las mejores armas cuerpo a cuerpo son las katanas y las espadas medievales. Lo malo es que se gastan muy rápido.

Poca moral
En esta zona podrás hacer de todo, desde ir a una boda cutre, apostar en casinos, emborracharte hasta vomitar o ir a un club de striptease.

ZOMBREX

CONSEJO

Dos bates

Antes de salir al exterior, en el pasillo del refugio, encontrarás todo lo necesario para hacer dos bates con clavos. Es una de las mejores armas para quitarte a los zombis de encima.

ZOMBREX 3

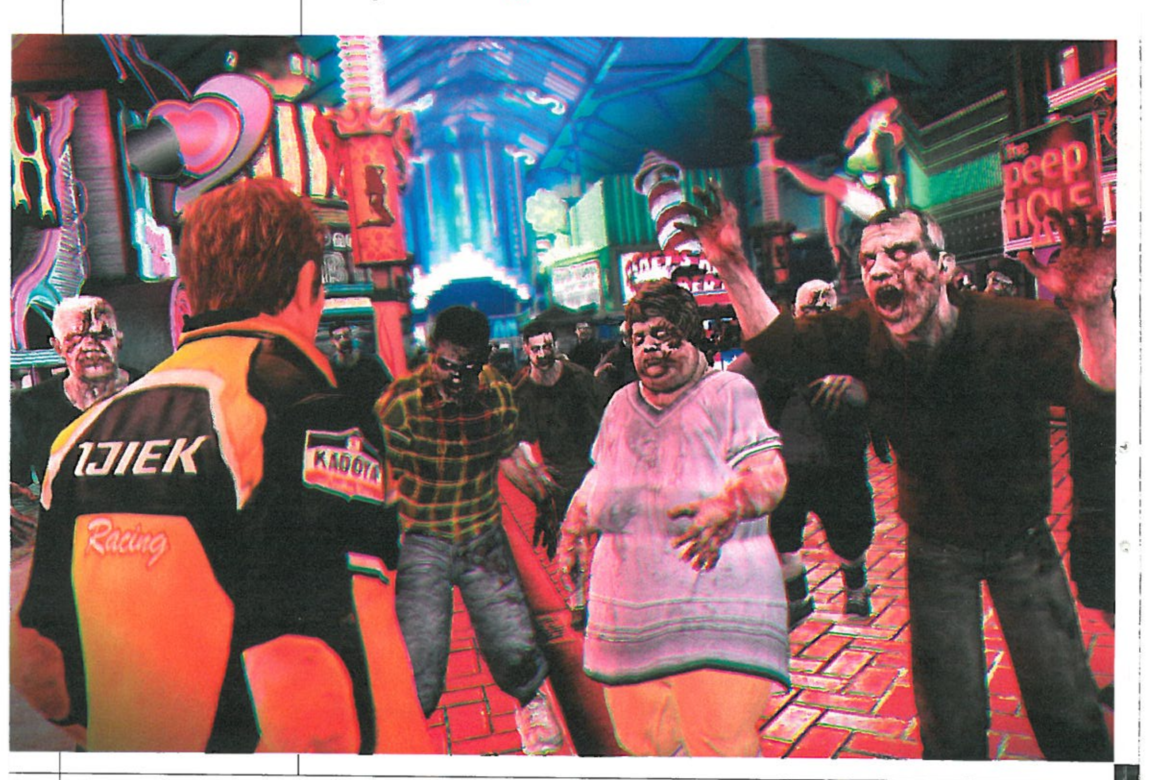
Una buena forma de conseguir esta dosis es realizando la misión "Código Azul" (ver misiones secundarias). También puedes comprarla en la casa de empeños, pero esta vez costará 50.000 dólares.

ZOMBREX 4

La cuarta vez que le des Zombrex a Katey esta se sentirá mal y hará un amago de transformarse pero no pasará nada. Hay muchas formas de conseguir Zombrex para Katey esta vez: pagando 50.000 o 75.000 dólares, dependiendo de cuantas dosis hayas comprado a los saqueadores. También con las misiones "Entrega especial de Zombrex" y "El hambre aprieta".

DAR ZOMBREX a TK

Si se lo das, verás una secuencia en la que Greene le pega un puñetazo en la cara. Después de los créditos (lee el apartado "Misión extra de TK) jugarás otra misión en la que tendrás que salvar a Katey y a Stacey de las garras de TK.



ZOMBREX

Sirena varada: Ve al Atlantica Casino y rescata a Tammy, la chica disfrazada de sirena. No se puede mover por lo que tendrás que llevarla en brazos. Utiliza el Pasadizo de Linette (mira la misión Flor Marchita).
Dos son compañía: Ve al Hot Exitorama en Silver Strip y te encontrarás con dos cómicos que quieren contar sus respectivos chistes. Escucha sus horribles chistes y luego dale el trofeo que hay encima del mostrador al que te parezca menos malo. Ahora enséñales donde está el refugio.
El número más peligroso: En Atlantica Casino tendrás que enfrentarte a los magos psicópatas Roger y Reed. Lee su ficha.
Problemas de familia: Usa el ascensor para subir al tejado del Fortune City Hotel. Una chica te contará que se separó de su madre y que es posible que ésta se encuentre en el Atlantica Casino. Reúnelas y llévalas al refugio.
El club botánico de Fortune City: Habla con Vikki en la cafetería del refugio. Te pedirá que salves una Fortunea Aspidistris, una planta que sólo crece en esta ciudad. La encontrarás en la galería de arte de Palisades Mall (Cleroux Collection Art Gallery) bajo el nombre de "Arte pacifista".

ZOMBREX 1

Cada 24 horas tendrás que conseguir una dosis de esta substancia para Katey, o la hija del protagonista se convertirá en un zombi. Sigue la flecha desde The Royal Flush y dirígete a la farmacia de Roy´s Mart. Cuando llegues a la farmacia, verás una secuencia de presentación en la que conocerás a un nuevo enemigo: los saqueadores. Son unos ladrones que se dedicadan a robar objetos de las tiendas para luego venderlo en las tiendas de empeño. No te preocupes, no son muy duros y además cada vez que mates a uno obtendrás 500 puntos de experiencia.

Una vez los derrotes habla con Denyce, la farmacéutica, te dará la llave de la rebotica y conseguirás el preciado Zombrex. Vuelve al refugio para dárle la medicina a Katey, pero recuerda que sólo podrás hacerlo entre las 7 a.m. y las 8 a.m.

ZOMBREX 2

Lo mejor para conseguir la segunda dosis de Zombrex para Katey es que reúnas 25.000 dólares y la compres en la tienda de empeños (Moe´s Maginations) que hay en Platinum Strip.

CONSEJO

ESCALA

En el momento que veas un sitio por donde escalar, no lo dudes ni un sólo momento. Cuanlquier saliente vale para agarrarse a él. Lo más seguro es que te encuentres con algo de vida extra o con buenas armas. Pero en el mejor de los casos te encontrarás con una dosis de Zombrex ahorrando mucho tiempo y dinero.

OPCIONALES

CONSEJO

COMBINADOS
En el bar con luces rosas de Atlantica Casino encontrarás una batidora. Utilízala para hacer combinados con bebidas alcohólicas y frutas. Es lo más efectivo para restaurar la salud de Chuck.

busca al ludópata, Bill. Más vale que estés dispuesto a aflojar la gallina si quieres que se vaya al refugio contigo pues te pedirá primero 20.000 dólares (para recuperar lo que ha perdido jugando) y luego otros 5.000 dólares, esta vez porque sí. Págaselos y llévale al refugio.

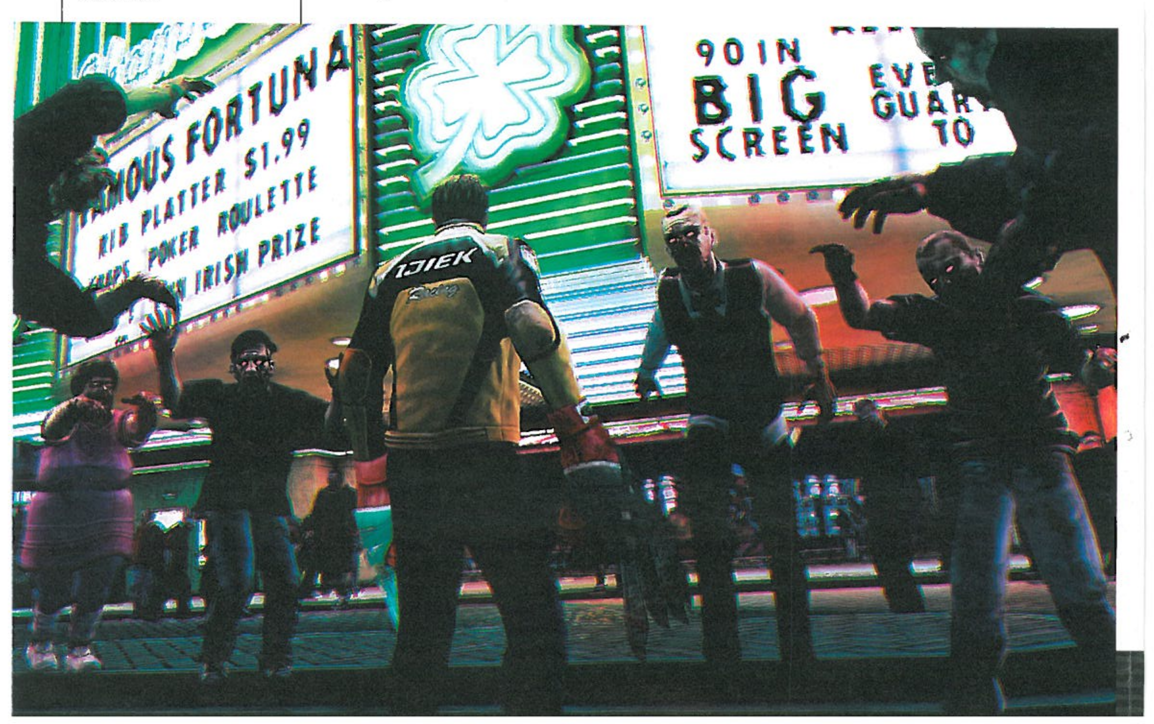
Trauma de guerra: Ayuda al Dean, el hombre de la pistola en The American Historium, justo a la salida del Casino Americana. El problema es que no se deja ayudar y está cojo, así que tardará un montón en llegar a los sitios. Sencillamente ayúdale a abrirse paso entre los zombis, aunque la verdad es que sabe defenderse muy bien solo.

Cantante de una canción: Dirígete al escenario de Slot Ranch Casino para enfrentarte a Bibi , es una psicópata bastante sórdida y especial. Lee su ficha para saber más.

Palo torcido: Escucha la propuesta que Luz, la golfista, te hará en la cafetería del refugio. Quiere un palo de golf nuevo, así que tendrás que ir a la tienda de deportes donde la rescataste la primera vez a por él. Llévaselo y te dará 50.000 dólares, además de muchos puntos de experiencia.

¿Vivo o muerto?: Ve a Pelisades Mall, en el piso inferior hay unas máquinas tragaperras y encima de ellas te encontrarás con Andy. Habla con él hasta el final para convencerle de que te acompañe. Llévale al refugio.

PLAYBOY:
Por toda Fortune City veremos pósters y marquesinas con portadas reales de revistas Playboy. Una curiosa distracción que te costará más de un mordisco.





Dependencia química: Jared, el tipo al que salvamos antes dándole una dosis de Zombrex, necesita otra más. Vuelve al refugio y dale una nueva dosis si la tienes.

Crisis Financiera: Woodrow está en Slot Ranch Casino robando dinero de los cajeros y metiéndolo en su maletín. Evita que los zombis se le acerquen y cuando termine sus sucios negocios te acompañará al refugio y te recompensará con 50.000 dólares.

Esclava de la moda: Salvar a la mujer que está cerca de los ascensores de Fortune City Hotel. Está en ropa interior y te dice que no irá a ninguna parte si no te desnudas tú también. Hay una tienda en obras cercana para quedarte en ropa interior. Cuando vuelvas con tus estupendos calzoncillos de corazones se unirá a ti y podrás llevarla al refugio.

¿Qué haría John Wayne?: Un hombre se está tomando la justicia por su mano, ahorcando a gente. Lee la ficha del psicópata Seymour. Cuando lo mates sigue los gritos del hombre para encontrar a Ray. Llévale al refugio.

Apreciación del arte: En Palisades Mall hay una galería de arte llamada Cleroux Collection Art Gallery, allí encontrarás a Rudolph, un artista que no parará de llorar hasta que no le des 3000 dólares por su cuadro. ¡Págaselos pero hazle callar por Dios!

Hay que saber cuando parar: Ve a Shamrock Casino en Silver Strip y

LEON BELL

Es un compañero loco de Terror is Reality y uno de los enemigos más duros con los que se topará Chuck. Utiliza metralletas contra él.

OPCIONALES

SECRETO

EXPERIENCIA EXTRA

En la tienda de deportes que hay a la izquierda de la puerta del refugio llamada "The Man´s Sport", en The Royal Flush, verás un test de fuerza similar al de las ferias. Busca una maza. En el mismo pasillo del refugio siempre hay una maza apoyada en una caja. Si dejas pulsado el botón de ataque podrás probar suerte en el test de fuerza de esta tienda, que te regalará nada menos que 5.000 puntos de experiencia.

Moda Industrial: Simplemente ve a South Plaza, a la zona que está en obras y salva a las dos trabajadoras de la construcción. Sólo se irán juntas y ten en cuenta que una de ellas, la que está sobre un andamio cercano, no podrá caminar bien por lo que tendrás que llevarla a hombros.

Flor Marchita y Pasadizo de Linette: Ve a Venus Touch Spa, allí encontrarás a una extraña mujer llamada Linette que se ha pasado mucho con los rayos uva y está roja como un cangrejo. Es importante que la salves pues te enseñará un atajo al refugio que te ahorrará muchos peligros. El atajo está en uno de los probadores de Brand New U en la segunda planta y lleva directamente de Pelisades Mall hasta Royal Flush. Lo amarás.

Todos conocen a Slappy: Es un psicópata disfrazado de mascota. Es bastante bizarro luchar contra él porque no para de sonreir. Te culpa por haber causado el caos zombi y, por consiguiente, la muerte de su novia. Tiene dos pistolas de agua que, curiosamente, escupen napalm. También bolas explosivas. Mucho cuidado con él.

La chica del palo de golf: En Royal Flush, en la tienda de SporTrance, encontrarás una chica defendiéndose con un palo de golf de un montón de zombis. Llévala al refugio.

La trama de Stuart: Stuart se ha revelado y exige explicaciones. Está muy nervioso. Tan solo habla con él hasta que se tranquilice.

Ya llega el novio: Dirígete a la capilla Swept Away en Fortune Park, cerca de Slot Ranch Casino. Lee la ficha del psicópata Randy para saber cómo derrotarle. .

Entrega especial de Zombrex: Cartero psicópata. Tiene una escopeta, así que utiliza el quiosco para cubrirte y usa armas de fuego contra él.

El hambre aprieta: Antes de ir a esta misión lleva comida de sobra. En Dinning at Davey´s, en Platinum Strip, hay un hombre buscando comida deseperadamente. Ve a hablar con él y dale algo de comida para que te siga. Si consigues salvarlo te dará una dosis de Zombrex.

Chicas guapas: En el centro de Palisades Mall, encontrarás una especie de piscina interior con una escalera a uno de los lados. Súbela y arriba encontrarás tres atractivas chicas que se irán contigo...¡Si les das 10.000 dólares! Piensa que estás pagando por la experiencia....Agh.

Hagan apuestas: Juega al póker en el refugio. Esta misión no da experiencia pero sí te permite la posibilidad de ganar unos cuantos billetes ¡Dinero fácil!

Sabe a pollo: Aquí tendrás que luchar contra el cocinero loco. Primero intentará pegarte desde cerca con su sartén, esquiva, dale dos veces y aléjate. Ahora esquiva sus ataques y espera hasta que vaya a comer. De esta forma él recuperará su barra la vida así que no le dejes mucho tiempo comiendo. De vez en cuando te arrojará cuchillos o sartenes, muévete lateralmente o cúbrete con algún mueble. No te precipites ni le des más de la cuenta. Al terminar salvarás a una chica pero antes tendrás que encontrar a Jason, su novio.

Los concursantes: En esta misión tendrás que enfrentarte a uno de los concursantes de Terror is Reality. Tiene una moto con motosierras que hace mucho daño así que ten cuidado. Es importante que hagas esta misión para conseguir las llaves de la moto de motocross.

Mordido: Un hombre ensangrentado se ha atrincherado en Wily´s Travels. Le han mordido los zombis y necesitarás Zombrex para que vaya contigo. Lo mejor es ayudarle a caminar y regatear a los zombis del camino.

Fuego sureño: Salva a Trod y a Trixie-Lynn del fuego que los atrapa. Usa el extintor que está en frente de la puerta en llamas y asegúrate de eliminar primero a todos los zombis cercanos.

Código azul: Salva al médico de One Little Duck y te dará una dosis de Zombrex.

Héroes del rock: Tienes que salvar a una banda de rock que está tocando en Silver Strip. No es difícil es la clásica misión de rescate.

CONSEJO

Revistas

En los quioscos y librerías de Fortune City encontrarás varias publicaciones por el suelo. Con las revistas puedes aumentar desde el nivel de colaboración de los supervivientes hasta la potencia de tus armas. Lo malo es que para que hagan efecto tendrás que llevarlas en tu inventario por lo que tendrás menos espacio para la vida y las armas.



OPCIONALES

CONSEJO

Conduce
Las llaves del deportivo naranja que hay en medio de Royal FLush Plaza, cerca de The Modern Businessmann no te resultarán fáciles de conseguir. Para ello, sube a la segunda planta. En la tienda de los saqueadores te venderán las llaves por la friolera de medio millón de dólares... Ya puedes ir ahorrando.

Llévaselo todo a TK, estará esperándote en la Fortune City Arena para el enfrentamiento final.

TK: Katey y Stacey estarán atadas y colgadas del techo con una cuerda que desciende lentamente hacia un suelo, lleno de zombis. No tienes armas ni vida para esta misión. TK vendrá a golpearte cada poco. Tienes que darle a la palanca siempre que TK se aleje y rodar por el suelo para evitar sus ataques. Hay vida y algún objeto con el que golpear a TK por el escenario pero tendrás que ser rápido para cogerlo. Además TK accionará unas palancas de las que saldrá fuego, así que ten cuidado. Una vez lo hayas derrotado ya sólo te quedará ver la secuencia final.

Misiones Secundarias

Perdidos: De camino a la entrada del Arena, nos encontraremos con un cowboy en problemas llamado Chad, nos pedirá ayuda para encontrar a su mujer, Doris. Se encuentra subida encima de un quiosco cerca de la entrada del Arena en Platinum Strip. Está disparando sin parar y armando jaleo.

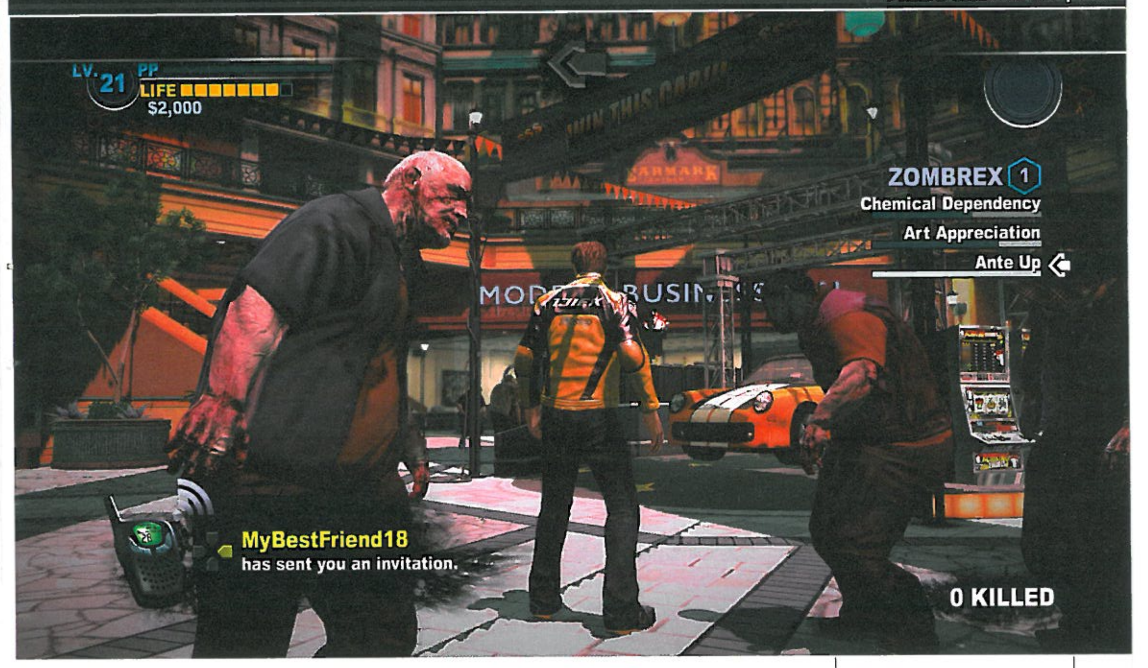
Basura de uno, tesoro de otro: Ir a la tienda de empeños cerca en Moe´s Maginations en Platinum Strip. Simplemente habla varias veces con el saqueador de la entrada para que te deje entrar. Aprovecha para comprar la segunda dosis de Zombrex y habrás matado dos pájaros de un tiro.

Bienvenido a la familia: Dos hombres se encuentran en peligro en la tienda de caza Shank´s, cerca del casino Yucatán. Rescátales pero no se te ocurra pasar con ellos por el casino Yucatán. Ted el psicópata está allí con su tigre.

Indemnización laboral: Detener a una pareja que roba en el casino Americana. Dales un par de golpes para que se tranquilicen y luego te seguirán hasta el refugio. No deberían causarte más problemas.

Chuck, modelo a imitar: Encuentra al manifestante de C.U.R.E. exaltado en el casino Americana. Es un psicópata grunge que va armado con un cuchillo. Mátalo y así también salvarás a Vikki.

Mujer exhuberante: Aquí tendremos que ayudar a una corista borracha que se ha resguardado en las oficinas de seguridad del casino Americana. No para de vomitar y vomitar y además anda muy despacio. Si te ves en apuros que sepas que puedes llevarla en tus brazos.



Yucatan. La mejor forma de cubrirse de los ataques de Sullivan es usar el panel que está justo al cruzar la puerta que da al tejado (es verde, con plantas). Sal disparando por la derecha ya que, extrañamente, te acertará menos.

MISIÓN EXTRA: ACABAR CON TK

Tras los créditos verás una secuencia en la que Greene volverá al refugio para buscar a Katey y Stacey, pero no las encontrará. TK se las ha llevado y ha preparado un retorcido juego en el que tendrás que buscar varios objetos por la ciudad.

Primero tendrás que recoger la foto comprometedora en el Americana Casino. Luego la cesta de regalos en la recepción del Fortune City Hotel. Ahora tendrás que buscar una botella de champán caro en el Pub o´Gold de Silver Strip. Utiliza el ascensor de Palisades Mall y vete a donde encontraste a los científicos de Phenotrans, está encima de una de las máquinas del piso inferior. Tendrás que saltar entre dos consolas de color naranja para hacerte con el objeto. Los auriculares para el móvil los encontrarás en el suelo del vestíbulo de los ascensores de Yucatan Casino. No está dentro de los ascensores. En el subsuelo encontrarás el dispositivo USB. Sólo sigue la flecha y usa los vehículos naranjas para desplazarte con seguridad. Finalmente en la farmacia de Royal Flush Plaza (Roy´s Mart) encontrarás la bata de laboratorio.

REGATEA
Esquivar zombis es un movimiento básico. El truco está en no darles la espalda.

LOS HECHOS

CONSEJO

Cajeros

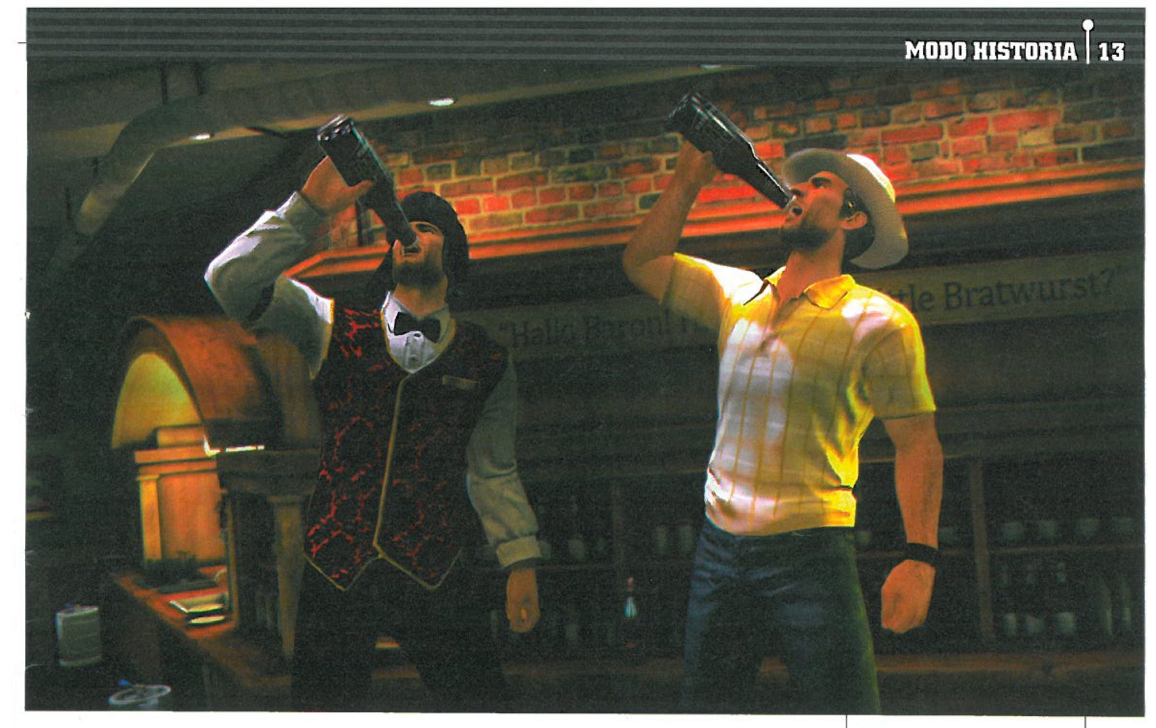
Destruir máquinas tragaperras da dinero pero si quieres hacerte de oro de verdad tendrás que ir a por los cajeros. Por cada uno puedes conseguir unos 5.000 dólares. Además vuelven a aparecer con el tiempo.

puerta y un interruptor que tendrás que accionar. Dentro habrá unas brigadas especiales con máscaras de gas. Un extraño sonido comenzará a explotar las cabezas de los zombis que han entrado con Greene. Parece que lo que quieren los militares son las abejas que salen de las cabezas de los zombis. Rueda para evitar los disparos y sube por los andamios de la izquierda. Una vez hayas acabado con ellos continúa por el pasillo circular (hay una mesa con comida antes de entrar, por si necesitas recuperar vida). Examina el interruptor que verás al final del primer pasillo. Ahora verás una secuencia en la que dos científicos, Pearce y Mark, hablan entre sí. En cuanto te vean cogerán pistolas y se pondrán a pegar tiros así que no dudes y mátalos. No son difíciles: La mejor forma de hacerlo es cubriéndose tras la puerta y disparándoles con una metralleta; si no tienes, rueda para esquivar las balas y dales con el objeto más potente que lleves en tu inventario.

Usa el ascensor que hay nada más salir de la habitación y vuelve al refugio para darle el portátil de los científicos a Rebecca. Aparecerás en Palisades Mall. Usa el pasadizo de Linette para volver rápido y seguro al refugio, y aprovecha para guardar la partida en el baño. Ya en el refugio verás una secuencia en la que se culpa de todo a Phenotrans, la empresa que fabrica el Zombrex.

Sullivan le pegará un tiro en la cabeza a Rebecca y robará el ordenador con la información y las notas del artículo ¡No puedes dejar que escape! Él había estado colaborando desde el principio con TK y Phenotrans, y ya va siendo hora de que el muy bastardo tenga su merecido. Sal del refugio y dirígete al tejado del Yucatan Casino. De nuevo puedes usar el pasadizo de Linette para llegar antes, a través de Palisades Mall. Utiliza los ascensores para subir: esta zona estará llena de zombis así que tendrás que ensuciarte las manos para llegar hasta arriba. Sí, efectivamente, Sullivan es el enemigo final de Dead Rising 2.

Sullivan: Tras intercambiar unos cuantos gritos con él, toca ponerse manos a la obra. Lleva armas de fuego porque es lo único que te servirá. Lo encontrarás encima de unos andamios. Tienes dos opciones para acabar con él o bien dispararle desde lejos y esquivar sus misiles, que romperán el suelo haciéndote caer hacia abajo, o bien subes y luchas con él a pelo, es decir, usando únicamente tus puños y piernas. En cualquier caso lleva mucha vida, la necesitarás. Si te quedas sin munición o sin vida no te preocupes, baja al Casino Yucatán a por víveres, ya que Sullivan no recuperará su vida. Hay una metralleta y una dosis de Zombrex si escalas la escultura que hay en el centro del Casino



seguridad por el escenario (Rebecca se montará contigo). Esta vez no hagas caso a la flecha y vuelve por donde has venido, es muchísimo más seguro. Recuerda evitar a los zombis en vez de atropellarlos para que no tengas que ir a pie. Ya en el refugio descubrirás que fue TK el que liberó el gas.

¡Los zombis han entrado en el refugio! Tendrás que buscar un generador, un barril de gasolina y un rollo de cable. Están dentro del refugio y la flecha te ayudará a encontrarlos. Cuando los pongas en la caja de fusibles que hay en frente de la oficina de vigilancia del refugio, podrás piratearlo. Para ello tendrás que pulsar repetidamente el botón que se te indica en la pantalla y rezar para que no te interrumpan los zombis. Hazlo rápido o la gente a la que has salvado comenzará a morir.

COOPERATIVO
Puedes hacer el loco en Fortune City con un amigo, como puedes apreciar por la foto de arriba.

CASO 7 Y LOS HECHOS

TK intentaba escapar pero una zombi le sorprende y le muerde. Ahora él también necesitará Zombrex, depende de ti si quieres dárselo o no. En la televisión informarán de que el Presidente ha ordenado bombardear la ciudad. Será a las 7. Pero el complot parece demasiado complicado para que TK lo haya llevado a cabo solo. La única manera de descubrirlo será regresando al subsuelo, es decir, intentar descubrir de donde viene todo ese gas. De nuevo utiliza los vehículos naranjas intentando atropellar lo menos que te sea posible. Encontrarás una

CONSEJO

T.I.R.
En el modo Terror is Reality podrás ganar dinero que más tarde Chuck podrá usar en la partida principal. Es la mejor manera de conseguir extras.

y acciona el botón cuando te deje para que el helicóptero baje. Después tírale cosas a las hélices para estropearlo.
Cuando hayas destruído el helicóptero, TK se caerá llevándose un buen golpe que lo dejará inconsciente. Rebecca lo habrá grabado todo y ahora llueven dólares quemados. TK seguirá vivo por lo que Greene decide llevarlo al refugio y tenerlo vigilado hasta que lleguen los militares.

CASO 6

El sexto caso comenzará tras haberle dado una nueva dosis de Zombrex a Katey. Ahora te dejarán un poco de tiempo libre para realizar alguna misión de rescate o acabar con algún psicópata. Vuelve al refugio cuando Stacey te lo indique para ver el rescate desde los monitores. El ejército ha llegado a Fortune City pero un gas verde que sale de las alcantarillas hará a los zombis más fuertes y no podrán hacer nada.
Rebecca, como siempre, estará al pie del cañón grabándolo todo pero esta vez está en un lío y necesitará tu ayuda para salvar su vida. Sullivan informará a los supervivientes de que en 24 horas habrá otro intento de rescate, si no... Bombardearán la ciudad. Los nuevos enemigos, los zombis mutados por el gas verde, son más rápidos y poderosos y si te atrapan tendrás que mover el stick de izquierda a derecha y pusar un botón después para liberarte. También escupen, por cierto, dejándote atontado unos segundos (y desprotegido) así que ten muchísimo cuidado con ellos.
Rebecca estará en el muelle de carga del subsuelo. Podrás acceder desde Royal Flush Plaza, en la entrada de mantenimiento que hay un poco más adelante de la tienda Sturdy Package. Una vez abajo, a la derecha encontrarás un pequeño vehículo. Úsalo para llegar a tu destino de forma rápida y segura: como verás el subsuelo está lleno de los nuevos zombis mutados. Procura no atropellar a muchos zombis hasta que llegues a tu destino porque si se te estropea el coche te verás en un aprieto. Cuando llegues verás un vehículo militar atrapado entre unas cajas. Ahora verás una secuencia en la que el sargento de los militares, Boykin, se vuelve loco. Tendrás que acabar con él si quieres salvar a Rebecca. Recoge las metralletas de los soldados muertos y dispárale sin parar. Si te tira una granada es mejor esquivarla a devolvérsela: es demasiado arriesgado. Tampoco intentes combate cuerpo a cuerpo pues te tirará al suelo y te ametrallará. En cuanto hayas agotado su barra de vida, Boykin se inmolará. Tendrás que llevar a Rebecca al refugio. De nuevo utiliza los vehículos naranjas para moverte con

CASO 4

Sal del refugio y ve ahora al Shoal, el club que hay en la parte de arriba del Casino Yucatan para enfrentarte a las dos chicas de TK, Amber y Crystal, que tendrán aprisionada a Rebecca. No son difíciles pero lleva suficiente vida por si acaso y una metralleta, que también te hará mucho bien. Si necesitas recuperar vida, el bar está lleno de bebidas alcohólicas pero acabarás vomitando si te pasas. En el momento en el que acabes con una, saltará una secuencia en la que la otra (dependiendo de a quién te hayas cargado) se hará el harakiri. No olvides recoger sus espadas, son muy poderosas y te sacarán de más de un aprieto. Parece que Amber y Crystal tenían la cinta que probará tu inocencia y además Rebecca les ha escuchado decir que TK intentará coger todo el dinero que pueda y se largará en un helicóptero. No te preocupes Stacey te informará del lugar donde se esconde ese helicóptero por lo que de momento aprovecha para realizar algunas misiones secundarias.

CASO 5

Tras volver a darle la dosis de Zombrex a Katey, arrancará el caso 5. Pero te darán tiempo de sobra para que sigas haciendo misiones de rescate y liquidando a más psicópatas. Cuando hayas terminado tus tareas secundarias dirígete al tejado del refugio. En este capítulo también aparecerán los Rednecks en Fortune Park con sus rifles francotiradores. Lee la ficha para saber cómo derrotarlos. Rebecca estará allí esperándote y te dará unos prismáticos para que descubras el paradero del helicóptero. Tras unos instantes verás al helicóptero aterrizar en el tejado de Fortune City Hotel. Ve para allí pero estate atento por si ves a Sven en la cocina, te pedirá algo de alcohol (mira en las cajas que hay cerca o ve al bar del Atlantica Casino). Dáselo y a cambio recibirás una dosis de Zombrex. Una vez hayas llegado a Fortune City Hotel te encontrarás con unos mercenarios armados con metralletas antes de llegar al ascensor. Antes de subir, guarda la partida en los baños que hay en South Plaza. Una vez que le des al botón de subir saltará una secuencia en la que Rebecca entrará en el ascensor. Chuck impedirá que TK huya en helicóptero enganchando un cable al aparato.

Helicóptero de TK: Lleva algunos objetos que no quieras para tirárselos al helicóptero nada más empezar ya que tendrás unos segundos antes de que vuelva a tomar el vuelo. El helicóptero está enganchado a una especie de grúa y no parará de girar para desengancharse. Rueda por el suelo para evitar los disparos y que el brazo de la grúa te golpee

CONSEJO

Quemar dinero

Si te interesa ganar algunos puntos de experiencia extra y te sobra el dinero, en el centro del Yucatan Casino hay una hoguera donde puedes quemar dinero.

CASO 3

hacer algunas misiones secundarias hasta que te avisen para volver al refugio.

Resulta que unos esbirros de TK están atrincherados en las salas de seguridad de los casinos y prentenden perforar las cajas fuertes. Son como los del tren, tienen metralletas y será necesario que te cubras de sus disparos. Lo mejor es empezar por Americana Casino, ya que es el que mejor conocemos. Después, cuando hayas acabado con los matones y destruído la perforadora (puedes quedarte el dinero que encuentres por las mesas), ve a Slot Ranch Casino. Repite la operación, ya sabes; matones y perforadora. Ahora ve al Casino Yucatan y vuelve a repetir. Stacey te avisará de que hay más secuaces perforando la pared del Atlántica Casino (aunque en realidad intentan acceder por Fortune Park). Ahora derrota a los mercenarios de TK y destruye la furgoneta. Rebecca lo filmará todo y se descubrirá la verdad, al menos eso parece. Quiere que conozcas a su fuente de información por lo que te cita a las 11 en el bar del Casino Yucatan.

Aprovecha ahora para hacer un par de misiones secundarias y de paso lleva a Janus al refugio (está a la salida del Atlantica Casino). Si has hecho la misión "Flor Marchita" utiliza el pasadizo de Linette que hay en la tienda Brand New U (segundo piso de Palisades Mall) para Royal Flush rápidamente, si no tendrás que ir por el camino largo. Si salvas a Janus te dará nada menos que 70.000 dólares, que te vendrán de lujo para comprarle Zombrex a Katey.

Cartas combo
Cuando ganas puntos de experiencia ganas cartas combo con las que fabricar más armas.





unos hombres sospechosos aparecerán en uno de los monitores, colándose en uno de los pasajes subterráneos de Palisades Mall. Cuando llegues allí reconocerás la puerta porque tiene unos letreros naranjas. Entra, baja las escaleras y guarda la partida. Después habrá una secuencia en la que verás al presenador de Terror is Reality, TK, hablando con unos operarios armados. TK les ordenará que te maten. No son demasiado duros pero si te ves con menos de dos cuadrados de vida, cúbrete, cúrate (hay zumo por el suelo) y vuelve a por ellos.
Ahora Chuck se hará con una moto y tendrás que perseguir a TK, el cual escapa en tren. Tan solo tienes que mantenerte detrás del vagón y esquivar la basura que te lanzan los mercenarios. Cuando veas un andén, úsalo como rampa para saltar -en diagonal- encima del vagón. Te toca cargarte a una serie de mercenarios hasta llegar a TK. Cúbrete entre las cajas y espera a que algunos vengan a buscarte. Desgraciadamete tendrás que esperar para ponerle las manos encima a TK (él fue quien te hizo todo esto) por el momento vuelve al refugio para suministrarle una dosis de Zombrex a Katey.

Arco explosivo
Es una de las armas más potentes y espectaculares del juego.

CASO 3

Esta vez cuando salgas del refugio verás una secuencia en la que Greene acaba con unos zombis, pisando una de las abejas reina que ya aparecían en el Dead Rising original. Aprovecha el tiempo extra para

CASO 2

SECRETO

KATIE ZOMBIE

Es un poco cruel y no queremos desvelaros lo que pasa pero en una de vuestras partidas, probad a dejar que la hija de Greene se convierta en zombi. Luego ve a verla a la sala de seguridad del refugio.

que mates a uno obtendrás 500 puntos de experiencia. Una vez los derrotes habla con Denyce, la farmacéutica, te dará la llave de la rebotica y conseguirás el preciado Zombrex. Vuelve al refugio para darle la medicina a Katey, pero recuerda que sólo tendrás que hacerlo cada día entre las 7 a.m. y las 8 a.m. (Mira las misiones de Zombrex para saber cómo conseguir las dosis).

Una periodista, Rebecca Cheng, informa a través de un canal de televisión que el culpable del caos y las muertes de Fortune City has sido tú. La prueba: un vídeo de un hombre -vestido con tu uniforme de motorista- poniendo una bomba en una de las barreras que soportaban la horda zombi. Tú misión ahora será encontrar a la periodista para saber de dónde ha sacado esas imágenes e intentar convencerla para que saque a la luz la verdad antes de que llegue el ejército. Esta vez, dirígete a Fortune City Hotel pero antes de abandonar el refugio habla dos veces con Sullivan, el policía. Él te dará la llave maestra que abre todas las Salas de Mantenimiento, donde podrás combinar objetos para fabricar nuevas armas.

Nada más abandondar el pasillo que lleva al refugio, en The Royal Flush, verás a LaShawndra subida encima de una barra, en medio de la plaza. Rescátala y ve con ella hasta Casual Gals, muy cerca de allí, para que se reencuentre con Gordon, su marido. Llévales hasta el refugio. Ahora dirígete hasta el Fortune Hotel para encontrarte con Rebecca Chang, la periodista. Tras hablar con ella acordaréis ir juntos hasta la sala de seguridad para comprobar las grabaciones. Acompáñala y no olvides guardar la partida cuando ella te lo diga... Nunca se sabe.

No deberías tener problemas para llegar a la sala de seguridad. Despreocúpate de Rebecca y elige los caminos con menos acumulaciones de zombis. Rebecca abrirá la sala de seguridad por ti y cuando entres entcontrarás a todo el mundo muerto y las grabaciones destruidas. Es hora de volver al refugio: Sullivan ha visto el reportaje de Rebecca en el que se te culpa de la epidemia y amenaza con echar a tu hija del refugio.

CASO 2

A las 7 de la tarde cae la noche y los zombis se vuelven un poco más agresivos. Ahora el juego será un poco más difícil y peligroso, aunque no tanto como en la primera parte de Dead Rising. Stacey te llamará para que vayas al refugio pero antes aprovecha para hacer alguna misión secundaria (mira la lista de misiones secundarias). Una vez allí



CASO 1

Lo primero que tendrás que hacer será buscar a Katey. Dirígete a tu camerino (al fondo a la izquierda) e intenta familiarizarte con los controles del juego, cogiendo algunos de los objetos del suelo y usándolos para matar a unos cuantos zombis. Una vez encuentres a tu hija tendrás que llevarla en brazos hasta el refugio por lo que no podrás defenderte. Esquiva y regatea a los zombis, y simplemente sigue la flecha hasta allí. Una vez en el refugio, Sullivan, el jefe de seguirdad, se mostrará algo hostil, ya que no le hace gracia la idea de tener a una infectada en su refugio. Te comprometes a darle una dosis de Zombrex a tu hija cada día y para eso tienes que salir del refugio por el conducto de ventilación. No te preocupes pues una chica muy maja del refugio, Stacey, te dará indicaciones y te avisará cuando vea supervivientes con las cámaras de seguridad. Sigue la flecha desde The Royal Flush y dirígete a la farmacia de Roy´s Mart. Cuando llegues a la farmacia verás una secuencia de presentación en la que conocerás a un nuevo enemigo: los saqueadores. Son unos ladrones que se dedicadan a robar objetos de las tiendas para luego venderlo en las tiendas de empeño. No te preocupes, no son muy duros y además cada vez

KATEY

La hija de Greene no para de jugar a Megaman en una consola parecida a la PSP.

CONSEJO

JUEGA A TODO

Prueba todos los minijuegos que hay repartidos por la ciudad de Fortune City sin preocuparte por el dinero. Te sobrará en algún momento y te lo pasarás en grande, además de ganar más experiencia.

Consejos

Algo esencial que debes saber antes de ponerte a jugar es que es muy probable que pierdas por lo que es completamente necesario que **guardes la partida** cada poco, ya que en el juego no existen puntos de control ni la opción de "reintentar". Mueres, cargas y vuelves a empezar. Es duro pero nadie dijo que fuese a ser fácil.

Vuelve a empezar: No tengas miedo a volver a empezar. Tu nivel de experiencia y tu dinero así como las cartas combo se acumularán. Cada vez te resultará más fácil jugar. Aprovecha las partidas fallidas para explorar y pasártelo bien, ya que cuando te pongas en serio tendrás mucha gente a la que salvar y no tendrás demasiado tiempo para disfrutar de las diversiones que ofrece la ciudad.

Lleva siempre comida: No salgas del refugio sin algo de comida. Nunca sabes cuando puede aparecer un psicópata o un enemigo. En Royal Flush Plaza y Americana Casino tendrás de todo para prepararte.

Explora: Una parte importante del juego consiste en la exploración del entorno. Necesitas saber cuáles son los mejores caminos y armas.

Combina armas: Hazte con todas las cartas combo que puedas, ya sea por experiencia o al comprar armas a los saqueadores, y elige la que mejor te convenga según la situación.

Mapa: Estate atento al mapa. Desde él podrás seleccionar misión -en vez de hacerlo en el reloj exponiéndote a mordiscos- y también elegir rutas para salvar a más de un superviviente de una sola pasada.

Modo Historia

Chuck Greene es el héroe y el nuevo concursante de un extraño programa de televisión conocido como Terror is Reality (TIR) en el que varios pilotos de motos (con motosierras pegadas al manillar) tendrán que acabar con todos los zombis que puedan dentro de una arena y un límite de tiempo. Aunque no le gusta, Greene lo hace para salvar a su hija, Katey, una niña infectada que necesita una medicina llamada Zombrex para no convertirse en zombi. Chuck perdió a su mujer en una plaga zombi en Las Vegas por lo que sabe cómo sobrevivir. Poco después del show de Fortune City, una nueva plaga zombi se desata en la ciudad y Chuck volverá a hacer todo lo posible por salvar a su pequeña, pero ella ha desaparecido.

ING™ 2

Por Mario Fdez.

latest contestant TiR

Chuck



CHUCK GREENE ES EL DUEÑO DE LA CIUDAD...LO QUE PASA EN FORTUNE CITY, SE QUEDA EN FORTUNE CITY.

Dead Rising 2 es un juego difícil, aunque bastante menos que su antecesor. Esta vez Campcom ha optado por pulir la jugabilidad, añadiendo nuevos movimientos, más armas y sobre todo más puntos de guardado. Chuck Greene es el nuevo y carismático protagonista, un padrazo que hará todo lo posible pora conseguir la medicina que Katey, su hija, necesita para no convertirse el zombi. La inteligencia artificial de los supervivientes es lo que más ha mejorado en esta entrega y ya no te dará la sensación de que son idiotas e incluso puede que alguna otra vez te saquen de un apuro ellos a ti.

Pero lo mejor de todo es que conserva el espíritu del *Dead Rising* original casi intacto, con ese humor subyacente tan típico de los títulos de Capcom. Está lleno de secretos y de pequeños trucos que tienes que saber si quieres sobrevivir al apocalípsis zombi, salvar a la hija de Chuck y, de paso, a todo el que se preste. Esta guía te ofrece consejos y ayudas para encontrar objetos especiales, las dosis de Zombrex, las mejores armas, las más graciosas.... También cómo salvar a tus amigos y acabar con tus enemigos. Como sabes, en Fortune City todo gira en torno a los casinos, el juego y el espectáculo por lo que también tendrás tiempo de pasarlo en grande merodeando por el lugar.

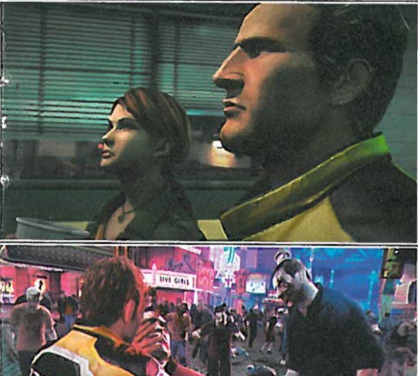

MARCA
player




FORTUNE
CITY
MAINTENANCE




MESSAGES
Chemical Dependency
Slave to Fashion
Art Appreciation
Ante Up
One Man's Trash
12:17 PM
BACK
MAP
SET GUIDE ARROW



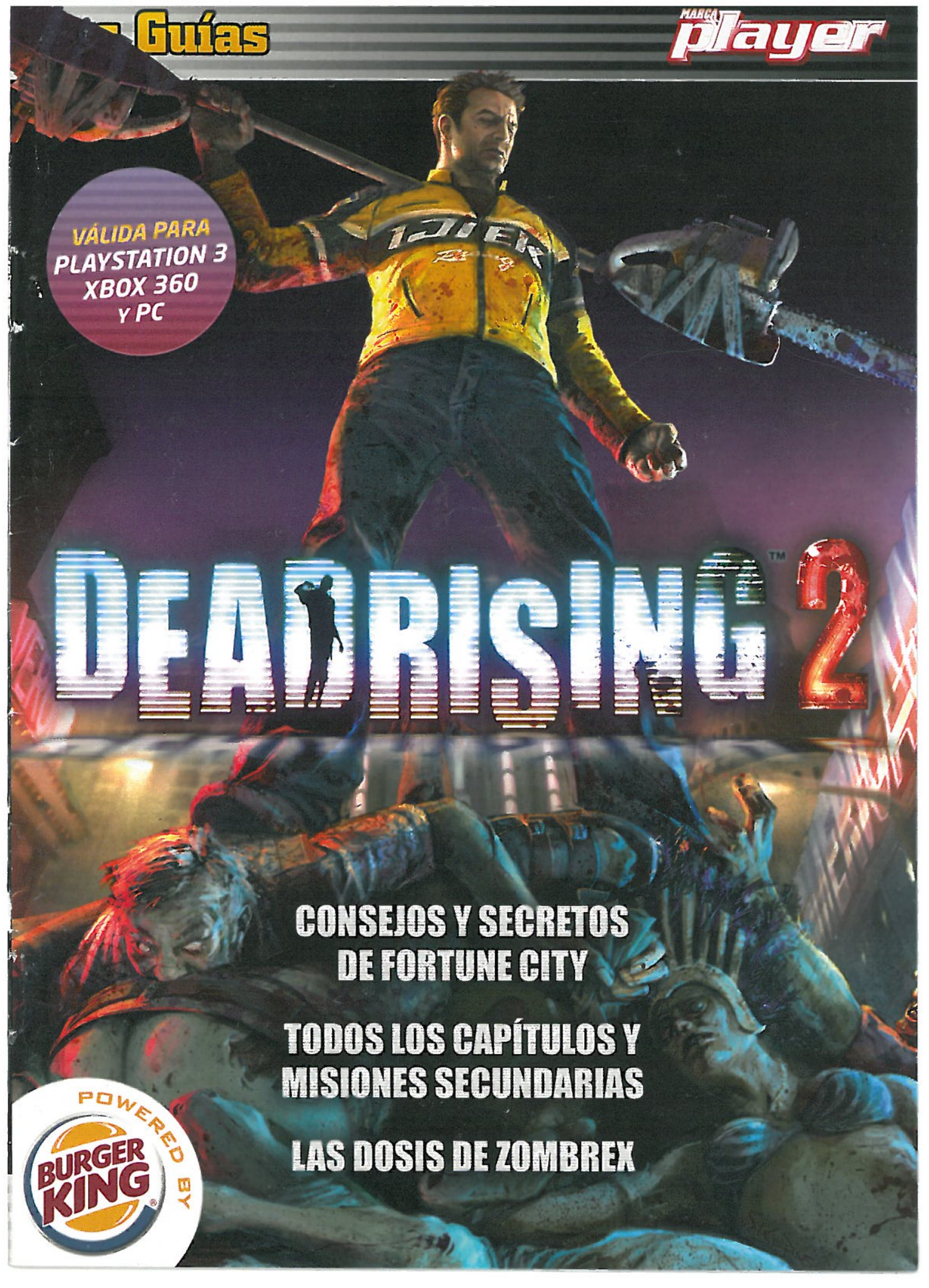
CONTENIDOS

LA REVISTA MÁS LEIDA DEL MUNDO DEL MOTOR

POR SÓLO 1,9 €

CADA MES EN TU QUIOSCO




Guías
MARCA player
VÁLIDA PARA
PLAYSTATION 3
XBOX 360
Y PC
DEADRISING™ 2
CONSEJOS Y SECRETOS
DE FORTUNE CITY
TODOS LOS CAPÍTULOS Y
MISIONES SECUNDARIAS
LAS DOSIS DE ZOMBREX
POWERED BY
BURGER KING®